PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO IX · SEGUNDA ÉPOCA · JUNIO 2009 · NÚM. 7

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

ENTREVISTAS

CARLOS SÁNCHEZ

por Urbatain

CIUDADANO K

por Planseldon

LA TRADUCCIÓN DE LAS RELIQUIAS DE TOLTI APH

por Urbatain

LA VENGANZA DE YAN

ENCHANTER

el clásiso de Infocom por Usagi

EVERYBODY DIES

PRONTO

Análisis en profundidad por Urbatain

ASALTO Y CASTIGO

AVENTURILANDIA

Mapas y pistas por Planseldon

JORNADAS AVENTURERAS 2009

- La moda "retro" en la ficción interactiva actual
- ¿Cómo contar la historia interactivamente?

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 7

Junio 2009

2ª época · Año IX



EDITORIAL

Para quienes tienen al número 7 entre los favoritos, ésta es su edición especial del SPAC, los demás van a encontrar un contenido, si no tan abultado como en el de los últimos números, si tan interesante y ameno como nos tiene acostumbrados.

Nuevas herramientas que nos ayudan a hacer más fácil la programación de aventuras, alguno de los logs de las que han sido las jornadas aventuras con más expectación del último lustro, entrevistas a aventureros que retornan al hogar y a otros que nunca se fueron, nuevas obras conversacionales que llegan a incrementar el legado del **CAAD**, nuevas comps que se avistan en el horizonte mientras otras lo amplían para adaptarse a las tendencias más populares, y como no. comentarios de juegos para animarnos a jugar y disfrutar más de nuestras pequeñas aportaciones al mundo de la aventura.

Agradecemos a los blogs aventureros su siempre buena disposición a colaborar con su contenido en el pdf del SPAC, y esperamos que después de la actividad febril que caracteriza las últimas semanas de una comp, el próximo SPAC se fragüe repleto una vez más de artículos y buenas vibraciones para todos.

La Quedada está a la vuelta de la esquina.
Verse las caras una vez al año es lo que nos hace sobrevivir durante el resto en medios de comunicación tan limitados y difíciles como son los foros o incluso el IRC.
Os animo a que no os la perdáis, este año se celebra el 20º aniversario de la creación del primer fancine del **CAAD**.
¡Ven a celebrarlo!

Jenesis

Novedades Abril-Mayo 2009

■ Planseldon organiza la Orcoscomp
El objetivo de la OrcosComp es favorecer la creación de relatos interactivos que enriquezcan el acervo de nuestra comunidad. Se trata de una Comp que puede satisfacer tanto a los amantes de los orcos de toda la vida como a quienes gustan de explorar nuevas sendas narrativas, por eso la única limitación es que la aventura presentada esté relacionada de alguna forma con los orcos.
Las obras participantes habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual. Su interfaz de uso podrá ser de cualquier clase, desde la tradicional 'Aventura Conversacional', hasta una aproximación de tipo 'Escoge tu propia aventura'. Fecha límite de recepción de aventuras: 31 de agosto de 2009.
http://wiki.caad.es/OrcosComp

■ Jornadas aventureras 2009
Ya pasaron las Jornadas aventureras del CAAD que se celebraron en el canal del IRC entre el 23 y el 26 de Abril del 2009. Se lanzaron varias propuestas y se discutieron numerosos temas aventureros, se habló sobre parsers, promoción y otras muchas cosas más que tendrás ocasión de leer en los logs recopilados que publica el SPAC.

■ Superglús 1.0
La nueva versión del parser español Superglús ya está disponible a través de su página web, contiene numerosas mejoras y añadidos extra que harán las delicias de todo programador de aventuras conversacionales.
http://www.caad.es/superglus

■ Inform 7 Build 5Z71
Graham Nelson ha sacado una nueva versión de su popular parser Inform, que mejora y amplía la anterior versión. Además el parser estrena nueva página web propia con una curiosa estética pero con la máxima funcionalidad.
www.infom7.com

■ Diccionarios para Inform 7
Los archivos de diccionario están en (proyecto OpenOffice):
http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Dictionaries
Para usar el checkeo de ortografía desde Inform:
Bajate el pack http://ftp.services.openoffice.org/pub/OpenOffice.org/contrib/dictionaries/es_ES.zip
Antes de abrir inform 7, debes copiar los archivos ".aff" y ".dic" del pack y meterlos en la carpeta "Dictionaries" de tu instalacion I7.
Luego, cuando ejecutes I7 y tengas la aventura abierta, selecciona una porcion de texto, haz click en Edit>>Check Spelling y elige el diccionario español.

■ CrazyDream
Un pequeño librojuego creado por JBG realizado en html, ¿lograrás encontrarle sentido?.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1618

■ La venganza de Yan
Nueva aventura del prolífico Jarel, ambientada en la antigua China...
" Yan, ausente durante años labrándose un futuro en el ejército, regresa unos días a su isla natal.
Y en ella descubre que de la aldea sólo quedan ruinas y brasas aún calientes y humeantes.
¿Quién ha podido hacer esto?
¡Quien haya sido lo pagará!"
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1634

■ Nueva aventura para la Retrocomp: Planet of Death
A·L·I·E·N - La aventura. Aventura conversacional desarrollada por Alpha Aventuras. Premio al relato más espeluznante en La Comp Más Monstruosa (2008). Versión multiplataforma, sin instalador. - http://www.caad.es/retrocomp/participantes/Planet_Death.zip

■ Nueva aventura para la Retrocomp: Asalto y castigo
La aventura "Asalto y Castigo" ha sido pensada como una precuela de "El Trono de Inglaterra", aventura ya publicada con anterioridad. La trama discurre antes los acontecimientos narrados en el relato anterior, concretamente, la vuelta a Westmorland desde una expedición de castigo a una aldea sajona (Ulfius, Uther y Arturo Pendragón eran britanos). En una época en la que inglaterra se llamaba Locres, y de la que la mayor información que perdura en la mente de todos es la leyenda artúrica, magia, caballeros y druídas se reúnen para contar una historia protagonizada, en realidad, por seres humanos.
http://www.caad.es/retrocomp/participantes/asalto-cpc-1.0.zip

■ Nueva entrega de la Serie Minúscula
La Serie Minúscula de Grendelkhan ya va por su sexta entrega y lleva como título "El ascenso de Kunelar"... ¿cuántas entregas faltarán?
http://www.wikicaad.net/El_ascenso_de_Kunelar

■ Nueva versión de Damusix
Eliuk Blau ha presentado varias mejoras sustanciales de su librería de sonidos para Inform, Damusix. Para descargar y probar la librería visita su web en http://www.caad.es/eliukblau/damusix.html

■ Gráficos y cómics en la aventura
Últimamente los autores se están animando a crear gráficos propios gracias a herramientas gratuitas que dan un acabado profesional, como por ejemplo Gimp (las últimas portadas de éste vuestro fanzine favorito estuvieron hechas con él) o Inkscape, un software de creación de gráficos vectoriales que está siendo muy utilizado tanto para la realización de cómics de temática aventurera (como el de Urbatain, basado en el Anillo de Mel Hython y que veréis en el próximo número) o los gráficos de la última aventura de Jarel, La venganza de Yan.

■ Ganadores de los Premios Hispanos 2008

Estos son los ganadores de esta edición de los Premios Hispanos a la Aventura.

Mejor Aventura
El Espíritu de la Sidra
Radin

Argumento
Ofrenda a la Pincoya
Incanus

Calidad Literaria
En una noche de invierno apareció el trapero...
Expio

Originalidad
Venenarius Verborum
Jarel

Interactividad
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Jugabilidad
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Aventura con Mejores Puzzles
Venenarius Verborum
Jarel

Aventura con Mejores PSIs
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Mejor Puzzle
Puzzles de vocabulario (Venenarius Verborum)
Jarel

Mejor PSI
Jason (Alien)
Alpha Aventuras

Aventurero del Año
Mapache

Enhorabuena a todos los ganadores y gracias a todos los votantes de esta edición.



La Retrocomp ya tiene sus primeros participantes

ASALTO Y CASTIGO

Autor: Baltasarq
Plataforma: Emulador AmstradCPC
Lenguaje: Locomotive BASIC
HISTORIA

La aventura "Asalto y Castigo" ha sido pensada como una precuela de "El Trono de Inglaterra", aventura ya publicada con anterioridad. La trama discurre antes los acontecimientos narrados en el relato anterior, concretamente, la vuelta a Westmorland desde una expedición de castigo a una aldea sajona (Ulfius, Uther y Arturo Pendragón eran britanos). En una época en la que inglaterra se llamaba Locres, y de la que la mayor información que perdura en la mente de todos es la leyenda artúrica, magia, caballeros y druídas se reúnen para contar una historia protagonizada, en realidad, por seres humanos.

Observaciones

Esta aventura compite sólo en las categorías populares, dado que no es un remake ni una traducción de otra anterior.

DESCARGA: http://www.caad.es/retrocomp/participantes/asalto-cpc-1.0.zip

AVENTURA A: PLANET OF DEATH

Autor: Mastodon
Plataforma: Emulador ZX Spectrum 48k
Lenguaje: PAWS
HISTORIA

Aventura de corte "opereta espacial" o ciencia ficción ligera inspirada en un juego de Artic Computing.

Tras un aterrizaje forzoso en un extraño planeta, el jugador debe explorarlo, recuperar su nave y escapar.

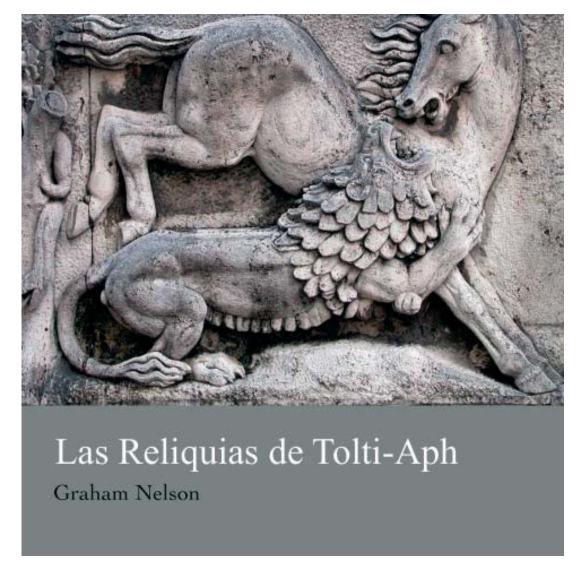
Observaciones

La aventura participa como traducción y remake de la obra original.

Adventure A: Planet of Death (1981)
Compañía: Artic Computing (Reino Unido)
Enlaces:
Original para ZX81
Reedición para el Spectrum en 1982
DESCARGA: http://www.caad.es/retrocomp/participantes/Planet_Death.zip

Traducción: Las Reliquias de Tolti Aph

por Ruber Eaglenest



En este tiempo de paro de mi blog, debido precisamente a la crisis actual que asola el país, me ha dado tiempo a traducir un juego completo desde el inglés al español. Se trata de The Reliques of Tolti Aph de Graham Nelson; un ejemplo de programación del sistema de creación de aventuras (o Ficción Interactiva) Inform 7. El resultado final se puede ver en la web: http://www.caad.es/informate/infsp/Reliquias%20de%20Tolti%20Aph/

Ha sido un trabajo estupendo; intenso, de dos semanas a tiempo completo traduciendo sin parar, mañana y tarde. Al término de estas el juego era perfectamente jugable en español, pero aún así he generado unas transcripciones de unas partidas de inicio a fin del juego ahondando todo lo posible en todos los textos de la obra, y se los he pasado a un editor para pulir, criticar, corregir el texto... tras varios días intensos de leer en inglés, la traducción directa al español sale sobre todo poco natural, y por tanto una buena revisión es necesaria. Es más, antes de llegar a tan fantabuloso editor Melitón, yo ya hice una lectura previa y corrección de los textos. Con lo cual, hemos estado mucho más tiempo puliendo, testeando, editando los textos, que el proceso natural de traducción (2 semanas vs 1 mes de pulir). A todo es tiempo extra, hay que añadir la tarea infructuosa de tratar de buscar unos testers... esto último, esta vez no me ha importado mucho, a pesar de que Al-kwarizmi estaba muy ocupado y no pudo ser, lo mismo pasó con Grendel, ya que el juego de por sí usa exactamente el mismo código que el original, por tanto salvo bugs nuevos derivados de la traducción, limitaciones de la extensión de Inform 7 para que hable español, el juego ya lleva a sus espaldas el testeo que le diese Nelson en su día, y más testeo por mi parte era bastante innecesario; aunque me habría gustado tener dos pares de ojos más para apoyar el buen trabajo que hizo Melitón. Además hay que añadir el tiempo extra en traducir el PDF que viene como "extra" del juego, una falsa revista llamada Collegio (un extra que recomiendo encarecidamente leer. No importa que no seas jugador de aventuras, o que el juego en sí no te guste; creo que es una buena parodia de los juegos clásicos de rol), lo cual supuso apenas dos tardes más y luego un fin de semana por parte de Grendel para remaquetar todo el material en un nuevo PDF (a veces construir desde 0 es mucho más rápido que tratar de que Graham Nelson te responda por email; que es misión imposible). A lo que quiero llegar con todo esto es que fijaos en la diferencia de tiempo: 2 semanas vs casi 2 meses de postproducción.

Una de los objetivos que me quiero plantear seriamente en el mundo de los juegos independientes son las traducciones. Llevo mucho tiempo buscando un proyecto gratuito que me emocione para involucrarme y hacer una traducción completa al español. Los candidatos no son tantos como podrías imaginar. Por ejemplo escribí a Ben Yathzee para traducirle su saga de los mitos de Chzo y obtuve un silencio por respuesta. O ando dubitativo de ofrecerme gratuitamente a un producto que tenga un precio final al cliente. ¿Debería ofrecerme por un módico precio entonces? Al menos para empezar me gustaría, a poder ser, hacerme un hueco desinteresadamente. Luego con la experiencia y la profesionalidad, cuando estén llamando a mi puerta, entonces podré pedir dinero a cambio; pero hoy por hoy es un asunto espinoso. Lo mismo ocurre en los proyectos Flash, la mayoría ganan dinero por medio de anuncios adware o por sponsors, ¿debería pedir un porcentaje por el hecho de que gracias a la traducción tendrán más tráfico de usuarios de habla hispana? De momento la comunidad Flash tiene mis simpatías, por tanto, estoy más inclinado a ofrecerme gratis en esta última.

Tengo algo de experiencia traduciendo, pero nunca es suficiente. Mi nivel es autodidacta y por tanto escribir en inglés o hablarlo es algo mucho más difícil para mi que una mera traducción. Es decir, mi interés en la traducción se debe a que quiero potenciar mi inglés (del mismo modo que procuro consumir libros en inglés y sólo juego a juegos en inglés, aunque haya una localización al español). Pero aparte de traducir completamente Las Reliquias, algún que otro artículo y pulir la traducción de ambos Dráculas, traducir juegos gráficos es algo que me apetece, y que, además, es mucho más

sencillo que traducir una Ficción Interactiva. En un juego gráfico puesto que la interfaz de movimiento es mecánica (a través de teclas, un mando o ratón), tan sólo hay que traducir los textos. Como mucho la dificultad puede venir de que los textos estén integrados en el arte del juego, de forma que haya que cambiar en exclusiva diversos gráficos o texturas para poder completar la traducción. Pero aún así se pueden poner subtítulos, o la mayoría de textos integrados en el arte suelen ser de rótulos, o por ejemplo, una pintada en la pared, con lo cual es aceptable dejar eso en inglés. Una vez traducido todo, ya está, el juego funciona bien y se lee perfectamente en español. Bueno no, si un juego ha sido creado sin tener en mente la posibilidad de meter subtítulos, evidentemente no estará en la mano del traductor crear un subsistema de subtítulos. Pero imaginando que hoy en día todo el mundo debería tener en mente la internacionalización, es aceptable presuponer que cualquier juego gráfico a partir de hoy sea fácil de traducir. En cambio, en el mundo de la Ficción Interactiva, la interfaz de interactuación con el juego es textual: es lenguaje natural (o subconjunto de este), por tanto la labor de traducción no sólo compete a traducir los textos, sino a asegurarse de que la interfaz textual (el parser) comprende y responde el lenguaje destino de la traducción. Debido a la complejidad de esto no se puede presuponer que un autor inglés vaya a prever que su juego funcione bien en español, en Francés, en Italiano, en Alemán y en Ruso; por tanto es trabajo del propio traductor primero sondear el juego a traducir para ver si es factible la localización. De hecho lo primero hice cuando me enfrenté a la traducción de ROTA es ver si compilaba con la extensión Spanish de Inform 7. Una vez que logramos que el juego recibiese las órdenes en español y que los mensajes del sistema los respondiese en español, aunque el resto de mensajes estuviesen en inglés, fue cuando pude dar el visto bueno al proyecto, y saber que era algo factible. Es más, me encantaría traducir "Lost Pig" pero ya lo he descartado porque es un juego de Inform 6, por tanto pierdo la comodidad de traducir en I7 (no estoy ya para trotes aventureros, quiero las cosas fáciles y sencillas), y además es un juego complejo que usa cantidad de librerías extensiones de Inform 6, que es probable que no existan en Informate (versión española de Inform 6); con lo cual para poder realizar este primer paso de traducción, necesitaría traducir de por sí, unas cuantas librerías bastante complejas (no quiero complicarme la vida, quiero traducir en dos semanas y terminar el trabajo). Así que para volver a traducir una aventura, deberá ser una que me emocione en Inform 7, y de esas de momento hay pocas; o en cambio, una sencilla en Inform 6 con extensiones que yo domine.

Calle del Gran Muro NVL: 1 FUE: 14

Se suele decir que hay dos tipos de usuarios de magia: aquellos que han estado en Tolti-Aph, y charlatanes. Se suele entender por lo general que un intento de probarse a uno mismo en nuestra implacable sociedad de Tolti-Aph era buscar un avance rápido de nivel, o bien románticamente, la muerte de un joven-mago-demacrado-de-túnica-oscura-como-la-medianoche. Cuanto más te acercas a la isla selvática vagamente marcada como "Tholtaff" en el globo de ágate del estudio de tu tátara-tátara-abuelo, mejor suena la alternativa: instalarte en cualquier villa con mar, quizás, un poco de magiadeltiempo, algo de polimancia, y ayudar con las redes tras una mala tormenta. Retirarse quizás en el nivel 3, con la mayoría de tus puntos de experiencia ganados a base de observar raros envenenamientos derivados de los peces, que se llevan a los aldeanos despreocupados por la higiene en el destripe. Publicar una increíblemente tediosa monografía sobre el uso correcto del hechizo "desenredar aparejo". Ya sabes, la buena vida.

Las Reliquias de Tolti Aph
Un escenario W&W por Graham Nelson
Release 1 / Serial number 090318 / Inform 7 build 5U92 (I6/v6.31 lib 6/12N)
Versión con Aceleración del Veneer Activada (Release 1.1)

Calle del Gran Muro
Casi invadido por el profundo bosque, ora colapsado ora en pié, el ciclópeo gran muro este-oeste de la ciudad en ruinas se hunde aquí hasta quedar convertido en un claro de piedra cubierto de liquen. Debió de ser, hace mucho, un puesto de aduana. Hacia el oeste, como una pieza de ajedrez rota, una vieja torre del muro parece accesible a través de una entrada oscura; mientras que la parte este del boquete del muro lleva a una rampa informe de bloques de mampostería. Hacia el norte, lo que antes fue el interior, árboles altos, secos y tercos se agarran firmemente al antiguo pavimento.

>

Traducción: Las Reliquias de Tolti Aph

por Ruber Eaglenest

Traducir una obra de cierta profundidad como ROTA (realmente es un trabajo sin pretensiones) es algo emocionante. Se aprende muchísimo. Recomiendo que leáis el código fuente pues los comentarios de la mano de Graham Nelson son reveladores, están cargados de anécdotas e historia de la aventura. Además Graham usa un vocabulario extenso y rico, con lo cual, he procurado hacer una traducción fiel a cada gota de expresividad del texto, haciendo uso de palabras en desuso cuando fuese necesario.

Uno de los aspectos que más me costó fue decirme a traducir o no los nombres propios de la obra, siendo ésta de estilo inglés, elegí no traducir los nombres propios de personas; e incluso, en los nombres de los monstruos, aunque existían equivalentes y opciones es español. Pondré un ejemplo fácil para que visualicéis la tesitura: El Señor de los Anillos. Bilbo Bolsón en el original se llama Bilbo Baggins, al igual que la colina donde vivía se llama BagEnd en su versión original, traducido al castellano como Bolsón Cerrado. Pues bien, en Italiano, Bilbo Bolsón tristemente no se traduce y se llama Bilbo Baggins. Esto os dará una idea de la calidad de la traducción que tenemos disponible en nuestro idioma. En cambio Harry Potter si os fijáis no tienen ningún nombre traducido, a menos que sea un mote o nombre de un monstruo. Esto es debido a que El Señor de los Anillos es un mundo de fantasía, que a pesar de su ambiente claramente inglés, está tan alejado en el tiempo y el espacio que agradece una buena traducción de nombres. En cambio Harry Potter es tan eminentemente inglés e inglés de la actualidad, que no tiene sentido llamar al pobre muchacho Juan Cacerolo. De esta misma manera decidí no traducir todos los nombres ingleses de Las Reliquias, pues el juego tiene un ambiente (en la cultura de la sociedad del protagonista) inglés. En cambio, hay un río en el juego que se llama Icefinger River, que no me cuadraba dejar en inglés, después de mucho pensar y de descartar Río Frigidorio, gracias a Melitón elegimos el nombre Río Torrente Frigio.

Otra cosa peliaguda fue la traducción de un monstuo que es una werespider. Las werespider... como explicarlo. Gracias a Dragones y Mazmorras (D&D) los bestiarios de juegos de rol cuentan con todo tipo de were-loquesea: werewolf (hombre lobo), werespider, wererats. No tengo muy claro el concepto, pero se aplica a seres que son mezcla de hombre con un animal. Los wererats son hombres ratas, y no se porqué tengo en mente que el were- también va asociado a los zombies. Entonces una werespider sería un hombre-araña, o mujer, aunque tradicionalmente se usa también para arañas que son más grandes de lo normal. Por ejemplo, si una araña grande es del tamaño de un puño, una werespider te llegaría a la cintura y te aplastaría muy fácilmente de un salto. En la saga de juegos Castlevania podéis ver algunas de la especie que son mitad mujer mitad araña. Como evidentemente "hombre araña" está registrado por Marvel Comics, y como el juego da a entender que son arañas gigantes, finalmente se llaman así en español, "Arañas Gigantes", sin más complicaciones.

Luego está el armamento. No existe equivalente perfecto entre un arma de una cultura con otra, sencillamente porque las tácticas y usos bélicos fueron diferentes de civilización a civilización. Así que tenemos "lance", lanza, y "spear", lanza también. Se ve que en el uso, una es más larga que la otra, una es más apropiada para lanzar, mientras que la otra es para plantar en el suelo y recibir una carga enemiga ensartando con la energía cinética del enemigo. Sin hablar de las picas españolas, que no han lugar, porque son extremadamente largas. Finalmente se llaman "lanza corta" y "lanza larga". Idem pasa con las cotas, cota de malla, cota de anillos, cota de placas, que creo haberlo resuelto con exactitud.

Y por último están los chistes idiomáticos y juegos de palabras, imposibles de traducir. Se ha perdido al menos un chiste en la traducción (tampoco es que fuese algo importante, un chiste muy obscuro), aunque en el PDF he optado por adaptar los chistes a la idiosincracia española, con una traducción más ligera y no tan cercana al sentido del texto original.

Traducción: Las Reliquias de Tolti Aph

por Ruber Eaglenest



VOX POPULI

En el caso de lanza corta, bien valdría jabalina (aunque actualmente sólo se use en las olimpiadas, al igual que el arco, pues los cazadores ahora usan armas de fuego)

Herel

No lo había pensado, pero la traducción directa de jabalina es "javelin". Habría que hurgar por ahí a ver cual es la diferencia real entre una "javelin" y una "spear". Es probable que la "spear" estuviese acabada en una punta ancha similar a un cuchillo de doble filo; mientras que la jabalina simplemente acaba en punta. Pero bueno, lanza corta, lanza larga es autoexplicativo. Efectivamente cuando me encontraba con tesituras de este tipo opté por lo sencillo y eficaz. Por ejemplo Melitón me propuso buscar las raices de araña para la werespider, y salían cosas tan elaboradas como Archnae unido a la raíz latina o griega o sepa dios de hombre; no estaban mal, pero demasiado recargado para decir que ahí hay una araña bien gorda y que es peligrosa.

Ruber Eaglenest

Genial tu artículo, la verdad es que ROTA es un juegazo, la traducción es impecable. También me parece otro estupendo juego el Venenarium Verborum de Jarel. Estos dos, junto con los de la Monstruosa son lo mejor de éste año en fición interactiva en español, no te parece?

Grendelkhan

Venerarium Verborum es un juguete lingüístico estupendo. Es del tipo de juegos que merece la pena perderse en él y estar varios días con los juegos de palabras. Sin duda, creo, es el trabajo de Jarel más inspirado en mucho tiempo.

Ruber Eaglenest



En definitiva, el proceso de traducir una obra, sobre todo si es la obra de un autor tan documentado y con un conjunto de conocimientos de peso como Graham Nelson, es una experiencia fascinante, que permite adentrarte, no sólo en la mente de un creador de juegos, sino en la sabiduría que pueda haber derramado sobre la obra. Por último una anécdota de sabiduría. En el código fuente se habla de que las armas con nombre suelen tener un modificador de daño adicional, lo llama "Vorpalness", Vorpalidad... para ver si lo he traducido bien, he seguido su significado a través del tiempo y del espacio, resulta que las espadas con Vorpalidad suelen ser eficaces para cortar cabezas, para cercenarlas. Dragones y Mazmorras fue el primer juego en usar este tipo de término; puedes ver su rastro en juegos como la saga Castlevania (con la Vorpal Sword) o en Roguelikes como Nethack; pero el origen primario proviene del poema Jabberwocky de Lewis Carrol, contenido en "Alicia a través del espejo", siendo la espada Vorpalina (precioso término ficticio) la que el héroe porta para vencer al legendario Monstruo (cuidado, hay diversas traducciones. otros la llaman Gladio Vorpal, y evidentemente los roleros mosqueados creen que el término correcto es Espada Vorpal, ilusos de no saber la irrisoria procedencia del término, y a pesar de que se ofendan, sin duda Vorpalina es para carcajearse anegado de alegría.

"...
Él empuñó la vorpalina espada,
y persiguió al manxoso enemigo largo tiempo...
Hasta que, cansado, bajo el árbol Tum-Tum
se detuvo un rato a meditar.

Y, cuando estaba en muforosos pensamientos,
el Jabberwock, con ojos llameantes,
vino volando a través del bosque túlgido,
y burbujereó al llegar!

¡Un, dos! ¡Un, dos! Hasta el tuétano
la vorpalina espada lo hizo pedazos.
Lo dejó muerto, y con su cabeza
galofrante regresó.
..."

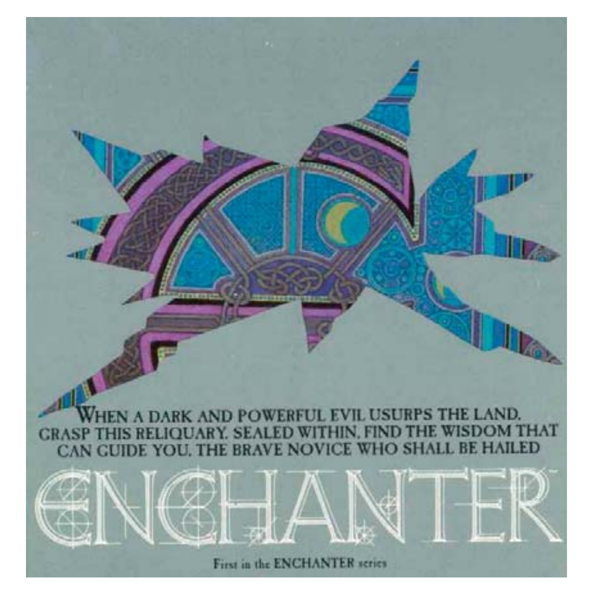
Gary Gigax lee Alicia, e introduce un nuevo tipo de arma en D&D, al cabo del tiempo y gracias a su herencia, juegos modernos contienen esa referencia a un clásico de la literatura fantástica. ¿No es el mundo de las referencias en el arte un fenómeno maravilloso?

Ruber Eaglenest,
es Urbatain en su blog de juegos indie



Enchanter

Aventuras y desventuras de un Encantador novato.

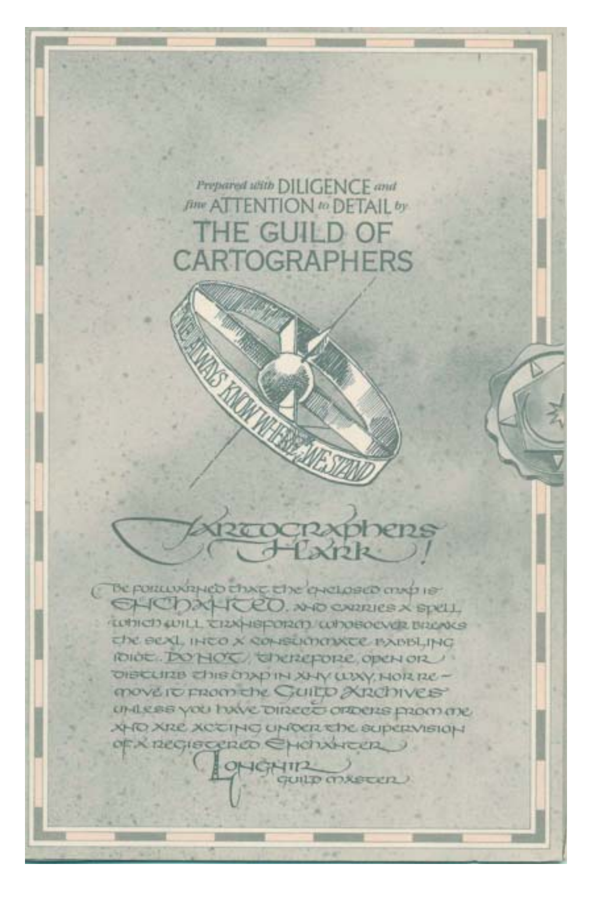


Llevaba ya tiempo queriendo probar algún título de los considerados clásicos (o históricos, como guste el lector). Al principio, pensé en Level 9, alguna de sus famosas trilogías. Pedí consejo y opinión. Pero había algo que no me acababa de enganchar del todo.

Entonces (porque en estas situaciones siempre hay un "entonces"), una noche me puse a ordenar los ficheros que tenía en una carpeta de mi disco duro, la dedicada a las aventuras. Y me topé con las aventuras de Infocom

Decidido, jugaré una de Infocom. Hmm a ver… Zork, si, así me podré tirar el pegote en el CAAD. –Y lo preparé todo: papel y boli para el mapa, el CD con la banda sonora de Indiana Jones para tener una banda sonora aventurera y un té recién hecho para mantener las fuerzas.

Craso error el mío. No me acabó de llamar, la verdad. Pero se me había metido en la cabeza que yo tenía que jugar una aventura de Infocom y que no iba a llegar a viejo sin hacerlo. Rápidamente busqué otra. Y la elegida fue Enchanter.



Y ya sí. Quedé enganchado del todo. Como curiosidad, encontré una linterna de latón… pero no una espada élfica. El ambiente… me gustó, me gustó mucho. El memorizar los hechizos antes de lanzarlos, el tener que "gnustarlos" en el libro, excepto los más poderosos. No sabría dar una razón. Me gustó.

La mayoría de los puzzles se pueden resolver con el uso del conjuro adecuado y consisten en conseguir otro pergamino más con otro conjuro. El cual nos servirá para resolver otro puzzle. ¿Lineal? Pues sí, no se puede negar. Pero, siendo sincero, a este aventurero le encantó y se divirtió como nunca.

Es una aventura de nivel de dificultad "Standard" según la clasificación que Infocom hacía de sus producciones. Y la verdad es que hay que estrujarse la cabeza un poco. A veces la propia descripción de un conjuro nos da la clave (como NITFOL, que permite hablar con los animales o FROTZ, que hace que el objetivo reconvierta en fuente de luz). Pero otras hay que esforzarse un poco más.

Especialmente hilarante es la localidad del pantano. Si tras hablar con las ranas permanecemos allí unos cuantos turnos, podemos escuchar sus conversaciones. Como la discusión sobre la política de asignación de nenúfares.
El puzzle más difícil, y con diferencia es el de las Translucent Rooms. Porque antes hay que haber conseguido un mapa. Pero para eso antes tenemos que haber… mejor no lo digo. Si alguien la juega le arrebataría la oportunidad de conocer una de las autorreferencias más graciosas de toda la aventura.

Enchanter

Aventuras y desventuras de un Encantador novato.

Introduction

What are InvisiClues?

The essence of all INTERLOGIC™ games is solving problems. The purpose of InvisiClues hint booklets is to maximize your enjoyment of the game by giving you only those hints that you need to continue playing and complete the game.

The invisible hints generally progress from a gentle nudge in the right direction to a full answer. The questions, which naturally have to be visible, have been worded to give away as little as possible. You should not use the presence or absence of a question on a certain topic as an indication of importance, and you should not assume that long answers are associated with important questions. This booklet includes dummy questions and answers in order to minimize this problem.

How to use this booklet

If you are stuck at some point in ENCHANTER, find the question that most pertains to your problem. Uncap the marker and run it *once* over the first hint. The writing will appear within a second or two. If you are still stumped, go on to the next hint. (Remember to recap the marker when you are done to prevent it from drying out. And by the way, these books are not immortal. InvisiClues you've developed will start to fade after six months.)

For example:

Why did the dragon wear red sneakers?

A. Search the laundry room.

B. NITFOL the dragon and ask him.

C. Because his blue ones were in the wash.

Your marker contains more than enough fluid to develop the entire booklet. However, if your marker gets lost or dried out, you can order a replacement marker for a nominal fee.

Once you have finished ENCHANTER, try the things in the "For Your Amusement" section. Don't look at them before you've finished, though—they may reveal the answers to certain problems.

InvisiClues 1

De hecho, y siendo honrado, es el único puzzle para el que busqué pistas. El único. En el caso del resto, probaba conjuros o hacía cosas donde creía que podían funcionar. A veces con resultados… llamativos.

El hecho de haberla jugado en un idioma que no es el mío no me supuso problema alguno. Me defiendo, y el inglés de la aventura no es complicado. De los pocos vocablos que me resultaban desconocidos, sacaba el significado por el contexto de la localidad.

Lo único que me sacó de un poco quicio fue el tener que dormir, comer y beber. PERO hay suficiente agua y alimento para que no suponga un problema y una cama en el castillo donde se desarrolla la aventura bien cómoda. Por mi parte, dejé de preocuparme después de la primera vez.

Y la escena final… me hizo sentir como la versión mágica de Hulk en una cristalería. ¡Que satisfacción al derrotar a Krill! En resumen: Una aventura que recomiendo a todos los que quieran conocer el sabor de los clásicos. Entretiene, no es excesivamente larga, y tiene situaciones que van de lo hilarante a lo divertido. Pasando por lo surrealista.

Yo, por mi parte, pienso seguir con esta saga. Es divertido ser un miembro del Círculo de Encantadores.

¿Y vosotros, os animáis?

Usagi,
desde la Command Room de la Dekabase



Guía rápida para colaborar en WikiCAAD

por Planseldon



Crear fichas de aventuras o autores

* Introduce el nombre del artículo que quieres crear en el buscador y pulsa el botón Buscar.

* Comprueba si la página que buscas está entre la lista de coincidencias. Si no es así pulsa en el enlace en rojo que aparece en la misma página para crearla.

* Ahora te encontrarás en la página de edición de la nueva ficha. En la introducción verás dos enlaces a las plantillas básicas:

• **Aventuras (guía de estilo).**

• **Autores de aventuras (guía de estilo).**





Opinión

Guía rápida para colaborar en WikiCAAD

por Planseldon

* Abre la que te convenga en otra pestaña de tu navegador y una vez abierta, pulsa en Editar en la guía de estilo seleccionada para poder acceder al código fuente de la misma.

* Copia el código fuente a partir del punto indicado y pégalo en la ficha que habías comenzado.

* Sustituye los campos con la información de la aventura o el autor del que estés haciendo la ficha.

* Puedes ayudarte abriendo en otra pestaña de tu navegador el vínculo Lo que enlaza aquí (columna de herramientas, a la derecha debajo de buscar). Allí podrás consultar otras fichas con referencias al artículo que estás creando, lo que te proporcionará información útil. Acuérdate también de buscar información en el buscador del SPAC 2.0.

* Por supuesto que hay otros muchos temas además de aventuras y autores sobre los que se pueden crear fichas en WikiCAAD, aunque para ellos no existen guías de estilo, por lo que tendrás que pensar tú mismo las distintas secciones y contenido. Solo un consejo: organiza tu artículo en secciones. ¡Un artículo compuesto por un único e interminable texto resulta francamente pesado!

Elementos básicos de edición

* Para crear enlaces a otros artículos de WikiCAAD se usan DOS corchetes:

```
[ [Título del artículo] ]
```

* Si quieres cambiar el texto que aparecerá en el enlace pon entre medias el signo | :

```
[ [Título real|título cambiado] ]
```

Esto resulta útil para concordar los plurales de un texto cuando el nombre de la ficha está en singular. Por ejemplo:

```
[ [Mapache] ] es un autor de [ [Aventura conversaciona|aventuras conversaciona-
les] ]
```

Da como resultado:

Mapache es un autor de aventuras conversacionales

* Para crear enlaces externos a páginas fuera de WikiCAAD se usa UN SOLO corchete; ten cuidado de dejar un espacio entre la dirección web y el título del enlace:

```
[http://spac.caad.es/ SPAC 2.0]
```

* Para introducir elementos de una lista:

```
*Uno.
*Dos.
*Tres.
```

Guía rápida para colaborar en WikiCAAD

por Planseldon

```
**Tres. Uno.
**Tres. Dos.
***Tres. Dos. Uno.
```

Da como resultado:

* Uno.
* Dos.
* Tres.
    *Tres. Uno.
    *Tres. Dos.
        *Tres. Dos. Uno.

* Para negritas y cursivas pon la palabra entre apóstrofes así: '''negrita''' TRES apóstrofos * ''cursiva'' DOS apóstrofos

* Todos ello lo puedes hacer también con los botones de edición rápida situados en lo alto de la ventana de edición.

Imágenes

* Puedes utilizar una imagen que ya esté en WikiCAAD (usa el buscador, marcando la casilla de Imágenes para comprobar si está la que te interesa). Si no está, puedes Subirla. Acuerdate de completar la breve descripción de la imagen para que después otros puedan localizarla igualmente.

* Una vez tengas localizada la página de WikiCAAD con la imagen, para introducir imágenes utiliza la sintaxis:

```
[ [Imagen:archivo de la imagen.extensión|thumb|Comentario de la imagen] ]
```

La orden thumb sirve para que la imagen quede ajustada y enmarcada según el estándar de WikiCAAD.

Categorías

Finalmente es importante incluir las categorías del artículo que has creado. Esto ayuda enormemente a poner orden en WikiCAAD. Lo mejor es que edites el código de alguna aventura que se parezca a la que has hecho y veas a qué categorías pertenece para hacerte una idea de cómo debes categorizar la ficha que acabas de crear. Las categorías se ponen al final de la ficha con el siguiente formato:

```
[ [Categoría:Nombre de la categoría] ]
```

Por ejemplo:

```
[ [Categoría:Aventura] ]
[ [Categoría:Aventuras 2007] ]
[ [Categoría:Ciencia ficción] ]
```

Si la ficha lleva artículo gramátical, es necesario para que aparezca correctamente indexado, añadir el título de la ficha de

la siguiente forma:

```
[ [Categoría:Nombre de la categoría|Título, El] ]
```

Por ejemplo:

```
[ [Categoría:Aventuras|Archipiélago, El] ]
```

De esta forma la aventura aparecerá indexada en la A, y no en la E.

Enlaces a Wikipedia y a IFWiki y enlaces externos

En los artículos de WikiCAAD posible crear enlaces a Wikipedia (la mayor wiki generalista), a IFWiki (nuestra Wiki hermana en inglés) y a cualquier otra web de la siguiente forma:

* A Wikipedia:

```
[ [wikipedia:es:nombre del artículo de Wikipedia|nombre del artículo de Wikipedia] ]
```

* A IFWiki:

```
[ [ifwiki:nombre del artículo de IFWwiki|nombre del artículo de IFWiki] ]
```

Enlazaremos a páginas de IFWiki cuando se trate de autores o aventuras en inglés que no han tenido una relevancia importante en los relatos interactivos en español. Pero si alguien prefiere crear esa ficha en la WikiCAAD ¡adelante!

Lo mismo para los enlaces a Wikipedia: es muy cómodo y útil crear un enlace al artículo de Wikipedia de Howard Phillips Lovecraft, aunque quizás sea aún más útil crear su enlace en WikiCAAD: Howard Phillips Lovecraft creando una ficha en la que se hable de las aventuras inspiradas en los mundos de Tolkien, por ejemplo.

Y para hacer más cosas...

Ver también: Guía de referencia rápida:
http://wiki.caad.es/Ayuda:Referencia_r%C3%A1pida

Finalmente, según vayas cogiendo soltura, quizás quieras hacer cosas más complicadas, como tablas, colores, etc. Todo ello lo puedes aprender en el manual de ayuda.

Notas: por razones técnicas, en este artículo los corchetes dobles [[ejemplo]] aparecen con un espacio entre los dos corchetes de apertura y cierre. Al trabajar en WikiCAAD no debemos dejar ese espacio.

Este artículo es una adaptación de la Guía rápida de WikiCAAD.

Planseldon,
es archivero en la wikiCAAD

Pronto, de Mel Hython

Análisis en profundidad



Pronto, muy pronto, empieza el resto de tu vida. Pronto es un experimento que juega con los límites del medio. Con un planteamiento de jugabilidad muy original, construye una historia a base de minihistorias, en la cual el lector puede tratar de reunir sus pedazos para ver el cuadro completo, o no, o sencillamente dejarse llevar.... Tratar de experimentar Pronto en su completitud es un metapuzzle realmente interesante. Pero, por su naturaleza breve y experimental, es un experimento fallido: su construcción no es de una Ficción Interactiva potencialmente completa. A pesar de ello su calidad literaria y lo innovador del planteamiento le valieron dos premios en la Xcomp 2: premio del jurado a la mejor obra experimental, compartido con "Retorno al Castillo", y Premio del jurado a la más singular o artística.

Voy a diseccionar por completo esta obra de Mel Hython, por tanto quizás sea mejor que vayas ahora mismo y la pruebes, sólo te llevará una media hora experimentarla. El secreto está en no rendirte cuando mueras, y en que cada vez que reentres en el relato, comiences con una acción diferente. Y eso ya de por sí te revienta el juego.

La premisa es la siguiente. El jugador no avisado arranca la aventura, lee una historia tétrica llena de sangre donde lo más probable es que muera a los pocos turnos. En el mejor de los casos reinicia ingenuo, tratando de hacerlo mejor o ver si se ha perdido algo que le impida morir. Pero perplejo la cosa ha cambiado, ya no es el mismo personaje, ni la misma historia. Aunque pronto, muy pronto se dará cuenta de que guarda dos cosas en común con la anterior: uno, morirá; dos, lo hará de la forma más sangrienta posible. Sucesivos intentos lanzan una nueva minihistoria que termina de la misma manera, una y otra vez (salvo excepciones). Entonces el jugador queda maravillado: ¡cada vez que juego la historia cambia! ¡Qué original! Eso ya de por sí es muy innovador; pero si el lector sigue insistiendo se dará cuenta de que las historias no aparecen al azar sino que se lanzan relacionadas con la primera acción que escribe en el prompt. "Esperar" siempre lanzará la misma historia, "Mirar" otra diferente, "Coger" otra, "Inventario" otra, "Examinarme" otra, y así un largo etc con todas las acciones que contempla la librería de Inform 7. Esto produce otro pico de sorpresa, pues da un poder inesperado al jugador sobre la fatalidad de la historia; podrá experimentar la masacre desde distintos puntos de vista, ¿no es una alegría?

Una vez que el lector se dispone a explorar detenidamente las posibilidades en historias que contiene Pronto es cuando comienza a relacionarlas unas con otras. Como si de un puzzle se tratara, cada minihistoria es una pieza del puzzle de una historia mayor, la cual no está relatada de forma explícita en el juego, sino que hay que jugar a cada parte para poder tener una visión externa completa de lo que está sucediendo: una trágica y demoledora invasión extraterrestre que invariablemente produce la muerte de todos los personajes. Es un metapuzzle genial. Un puzzle que aprovecha completamente el pensamiento lateral de nuestro cerebro. No hay palabras para describir lo bueno que este "metapuzzle", porque no es ningún puzzle real, no es ningún objetivo de juego, sino que es una propiedad del relato y el hecho de "atar cabos" es un extra que pilla completamente por sorpresa.

Algunas de las minihistorias están muy interrelacionadas unas con otras, arrojando luz sobre cualquiera de los otros personajes. Otras en cambio parecen estar completamente desconectadas, requerirá una "exploración" más a conciencia para poder colocarlas en el cuadro; lo cual revela que no es una mera invasión alienígena: los personajes está caracterizados, tienen sus motivaciones, sus "subtramas"... bueno, las que ha podido meter en el juego Mel Hython los escasos tres días en que realizó la programación; pero él lleva años generando e improvisando ficción no interactiva, así que sabe lo que se hace. En pocas palabras, es una historia rica.

La aventura comienza con un escueto "Pronto. Empezará el resto de tu vida", y seguido viene el prompt. Esto quiere decir que el primer comando hay que escribirlo a ciegas. Tiene sentido por parte del autor. El inicio es un vacío genérico. Y derivada de la primera acción se construye el entorno y el personaje. Esto en teoría es una buena idea, pero en

Pronto, de Mel Hython

Análisis en profundidad

la práctica tiene un problema tangible: la ausencia de objetos con los cuales lanzar las acciones de inform. Un ejemplo rápido y claro. ¿Cómo lanzas la historia enlazada a la acción "coger", si no hay objetos? Para resolver el problema es necesario ser un aventurero experimentado, algo que de por sí, no es de recibo para el tipo de obra... la respuesta es "coger todo", o "cogerme", o quizás un invisible "coger objeto". Pero sencillamente ese tipo de molestia no es necesaria para la narración, y lo que es peor, el experimento falla nada más empezar el primer turno y en su concepto más primordial. Hay acciones más peliagudas de generar y me pregunto si alguna historia no ha quedado "colgada" por la imposibilidad de generar la acción que las saque (¿Qué puedes "meter" y "donde" en el vacío absoluto?. El reparto de historias por acciones, no está equilibrado, de forma que algunas salen demasiado a menudo y otras están realmente bien escondidas. Historias más significativas tienen comandos de lanzamiento muy muy retorcidos o poco usuales.

Creo que hubiese sido mejor lanzar aleatoriamente las historias en el primer turno. Pero claro, eso hubiese sido una solución demasiado fácil: elimina el control del jugador a elegir la historia; lo cual no tiene la menor importancia si el lector se presenta ante la obra virgen de toda experiencia previa. Quizás se podría haber creado un escenario inicial a modo de portal, con objetos que permitan una mejor selección de las acciones; pero quedaría demasiado útil, no pega con la historia, sería como un menú de un juego comercial, que no está enlazado directamente con la narración. Parece ser que no hay una solución fácil al problema y quizás narrativamente la opción de Mel Hython es la mejor, y quizás con algo más de testeo y balance se hubiese creado un inicio más equilibrado. Ummmm, una solución que sí me parece óptima sería poner "al alcance" del primer prompt todas las localidades iniciales de todas las minihistorias, eso permitiría una mejor interactividad en el primer turno ya que el parser respondería bastante mejor que en la ausencia de objetos. Pero recordemos que la filosofía del concepto es que se lancen historias por "tipo de acción", no de objeto... en definitiva no hay una solución ideal a todo esto.

A pesar de este problema, el inicio para el lector consciente de lo que está pasando es un juego de la palabra exacta. Con cierta habilidad se podrá solventar y ver un máximo de subhistorias sin ningún problema. Mel Hython a despedazado en el primer turno algunas gramáticas para que levanten la mano ante acciones muy ambiguas, como por ejemplo "Decir" cualquier cosa. Así que la diversión continúa.

Otro problema es que algunas subhistorias directamente son relatos no interactivos, esto es, no hay ni un ápice de control por parte del jugador, no hay turnos, es un relato convencional. Esto evidente es debido a la falta de tiempo (recordad, implementado en tres días). Pero esto es la gota que colma uno de los pilares de la Ficción Interactiva: vivir la historia... no que te la cuenten.

Después de tanta fascinación, una vez que ha atado los cabos, el jugador puede tratar de ir por delante del relato, tomar ventaja de la información conocida y tratar de cambiar el curso de la historia. Prevenir la invasión, combatirla o ponerse del lado de los invasores, tal y como fue mi caso, pero claro, uno no puede esperar de Pronto tal tipo de sofisticación, ¿no? Pues todo lo contrario, la historia está preparada para que el lector la cambie, lo que pasa es que entre el problema de palabra exacta del primer turno, la mayoría de piezas no están desarrolladas como escenarios completos, y por la naturaleza de la historia, es realmente difícil incidir en ella. Tanto que en la superficie, Pronto parece por definición un juego contemplativo, más próximo a Por la necedad humana que a cualquier Ficción Interactiva normal. Pero el problema es que el entorno está ahí y el deseo de influir también. Y Pronto no cede, no permite tal tipo de interactividad, y la "solución" a la invasión es tan surrealista que es realmente difícil obtener su conocimiento.

El juego tiene pensado varios finales y en algunas subhistorias se puede incidir obteniendo un resultado u otro, pero el fichero z8 no graba ningún estado interno de cambio. El jugador sí puede influir en algunas subtramas, pero eso no se refleja en las sucesivas lecturas de las otras historias o de la historia global como un cambio permanente. Escribir en fi-

Pronto, de Mel Hython

Análisis en profundidad

cheros externos el estado del "mundo", y perfeccionar el experimento con escenarios modelados son cosas nada triviales de hacer.

El concepto es interesante pero que miserable cuando lo explico. Mejor escuchemos las palabras del propio autor: "Pronto expresa el Tao: todas las posibles historias son a la vez. Por eso el marine puede matarse o ser el topo a la vez. Ambos desarrollos son posibles, por lo tanto ambas historias deben ser expresadas según los comandos que uses. Puedes ver o no ver muchas de las historias y puedes crearte tu propia interpretación, tu propia historia. Hay formas de no ver ningún alienígena en absoluto. Si el conjunto e historias es adecuada puedes pensar en un demonio eterno, por ejemplo."

Esto conlleva una bofetada emocional aún mayor: eres un astronauta infectado que en vez de propagar el parásito decides suicidarte para parar la invasión; no importa, hay más astronautas felices de camino a la tierra. ¿Consigues esquivar la garra implacable del fanatismo? No importa, si te esperan otros tipos de horrores, elige, ¿morir quemado o ser un esclavo de la raza invasora?). Esto logra dejar un rastro sombrío aún mayor en el jugador: hagas lo que hagas, el destino del relato en cuanto a muerte es irrevocable.

Esto me recuerda que el estilo del escrito merece algunas lineas (aparte de la calidad literaria habitual en el autor), en cuanto al tono del relato... sangriento lo calificaría, descorazonador. A pesar de la interminable destrucción... una y otra vez... reinicia, que vas a morir... carga la partida que morirás igualmente; no hay escapatoria... A pesar de ello es una experiencia fascinante.



Espero que Mel Hython (u otro autor) vuelva a explorar la potencialidad del medio de esta manera, ya sea con trabajos completos o con experimentos breves como este. Sólo con que cada escena hubiese sido completamente interactiva y no como la mayoría: contemplativas; el experimento hubiese sido perfecto. Si además consiguiese transmitir de forma eficaz que el jugador puede influir en la historia, y si implementase la filigrana técnica de modelar las subtramas con los cambios realizados conforme a los avances de cada personaje, entonces Pronto podría ser una obra monumental, un concepto de Ficción Interactiva perfecto, sin precedentes en la historia de la aventura. De nuevo esa utopía a perseguir y nunca alcanzar. Pronto tiene algo de eso.

La naturaleza de la historia de la invasión merece unas cuantas lineas más. En un principio fallé en comprobar que Pronto SÍ que me permitía influir en la historia.
Lo que pasa es que yo buscaba una incidencia banal, de película de serie B de ciencia ficción de Hollywood, ¿me suicido o tiro para adelante?. Creía que era la típica invasión donde todo es muy tecnológico. Nada más cercano a la realidad.

Pronto, de Mel Hython

Análisis en profundidad

Lo mejor de todo es que dada la naturaleza de la obra, la percepción del jugador estará limitada a lo que descubra de esta. Además las subhistorias son lo suficientemente vagas para dejar muchas preguntas sin responder en el aire. Están construidas con ausencia de detalles contextuales. Detrás hay diferentes épocas de la historia de la humanidad, desde el presente, años 50 e incluso el medievo. Esto nos dice que la invasión lleva tratando de esclavizarnos desde tiempos inmemoriales. Diferentes personajes tendrán diferente percepción de la naturaleza del invasor. ¿Es un parásito? ¿Venido de más allá del espacio? ¿Un demonio interior? ¿Una posesión infernal? Lo es todo a la vez. La naturaleza del ente es el todo de cómo lo perciben los personajes, incluyendo a los invasores mismos.

En definitiva es una invasión poco convencional, donde Mel Hython ha unido ciencia ficción, terror y fantasía surrealista. El objetivo de los invasores es casi místico. La consecución del placer de un orgasmo orgiástico (metafóricamente hablando) que arrasa todo cuanto toca a su paso. Es como un cáncer que felizmente se propaga ignorando en su éxtasis descontrolado que va matando lo mismo que lo mantiene con vida.

Enlaces de interés:

Ficha en wikicaad: http://www.wikicaad.net/Pronto

Entrevista en SPAC: http://spac.caad.es/spip.php?article122

Ficha sobre la Xcomp 2: http://www.wikicaad.net/XComp_2

Nota final:

Este análisis está realizado sobre la versión 1 de la obra, presentada a la Xcomp2. Pudiera ser que el autor decida actualizar la experiencia para darle un acabado final, o explorar la idea en otras nuevas obras para cuando leas esto. Consulta la wikicaad. Por tanto quizás los problemas señalados no existan para futuras versiones, o sencillamente para el autor no lo sean tales. Los análisis nunca dejan de ser percepciones subjetivas de quien suscribe.

El análisis hace hincapié en la sorpresa que produce la obra al romper las costumbres del medio: estándares de una aventura, usando términos como "juego" o "aventura". Pero esta obra no lo es tal. Es un trabajo literario y experimental, una obra de arte. No hay nada de juego en esta; y tratar de percibirla como tal o tratar de "ganar" la historia es un error de aproximación por parte del lector. Este debe dejarse llevar.

Urbatain,
es autor y teórico de ficción interactiva

Mapa de Asalto y castigo

por Planseldon

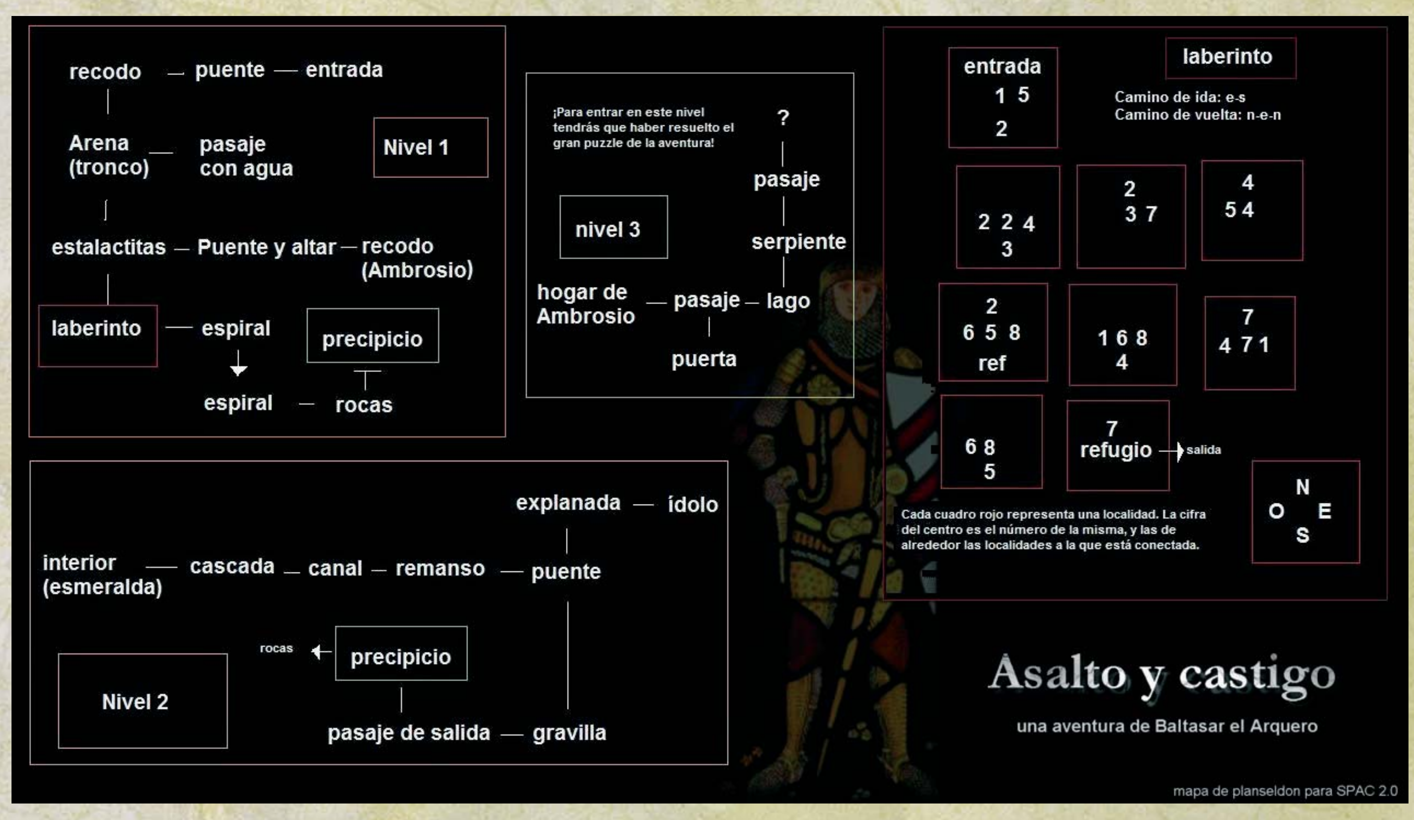


Asalto y castigo es una aventura escrita completamente en BASIC para AMSTRAD CPC y SPECTUM 48 K. Las limitaciones propias de estas máquinas y del propio lenguaje de programación escogido hacen que para poder disfrutar de ella tengamos que "cambiar de chip". No tenemos la libertad de acción a la que estamos acostumbrados en las aventuras actuales. Sin embargo, una vez entendamos y aceptemos las reglas de este juego, descubriremos una aventura verdaderamente emocionante y capaz de sumergirnos totalmente en el ambiente de un cantar de gesta del ciclo artúrico. Una balada de acordes célticos y sajones en la que nos meteremos en la piel de un caballero de la vieja Inglaterra que, derrotado y huyendo de una emboscada, encontrará refugio en una cueva fantástica en la que le esperan increíbles sorpresas...

¿A qué estás esperando para jugar?

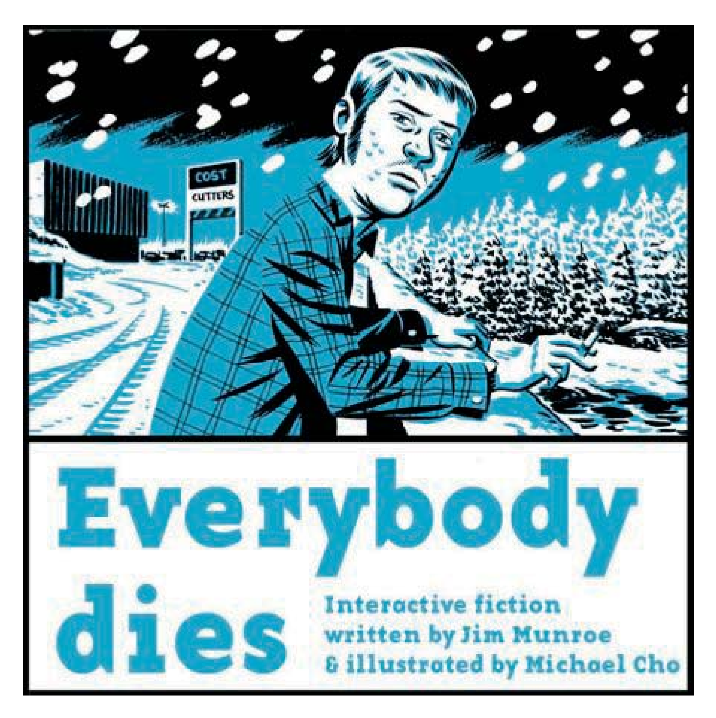
MAPA DEL JUEGO

Realizado por Planseldon



Everybody Dies

Tercer puesto en la IF Comp del 2008



Tercer puesto en la IF Comp del 2008, Everybody dies es una ingeniosa historia corta de Jim Monroe con arte de la mano de Michael Cho, donde se juntan la trasmigración de almas, las paradojas temporales y los carritos de la compra. Además es otra abanderada más de la difusión de la Ficción Interactiva en el mundo de los videojuegos independientes. Ha tenido una amplia difusión gracias a la crítica que realizó Emily Short para PlayThisThing, desde la cual otros medios se han hecho eco. También ha ayudado la calidad gráfica de sus ilustraciones y la fama del autor de estas.

Graham es el típico joven deprimido, residente en el típico barrio obrero deprimido de Estados Unidos. Es el típico empleado del típico trabajo basura de una ciudad típicamente deprimida. Trabaja en Cost Cutters, el típico supermercado de extraradio, y allí realiza el típico trabajo deprimente al que un chico de su edad, sin estudios, sin expectativas y sin futuro pueda aspirar (además de apuntarse al ejército para ir a cazar terroristas por el mundo): realizar labores de limpieza e ir recogiendo los carritos de la compra desperdigados por los alrededores que los clientes con más mala leche han ido dejando abandonados. Precisamente ahora se lamenta del día que tiró un carrito por encima de la barandilla del puente, cuando se suponía que debía de recogerlos. Ahora mismo lo puede ver medio hundido cerca de la orilla del río, mientras lanza un cigarrillo al agua sin saber que ha sido el último pitillo de su vida.

Everybody Dies es una historia lineal corta, cuyo ritmo va controlado por unos cuantos puzzles que están sometidos a la importancia de la historia y de sus personajes. Por ejemplo, uno de los puzzles requiere recoger 7 u 8 carritos de la compra desperdigados, para lo cual sólo hay que ir hacia la ciudad al este y automáticamente el puzzle se resuelve sólo, en cada ocasión se logra uno sin mayor esfuerzo. De esta forma los puzzles y el modelo de mundo están modelados con sencillez para plegarse a los requisitos de la historia. Eso no quiere decir que estén mal implementados, sino que son sencillos por diseño. Aún así, el puzzle final es bastante ingenioso, un puzzle algo difícil y contrareloj, pero el diseño moderno del juego permite filigranas como una paradoja temporal que permite reiniciar esa escena hasta que logremos resolver el problema. Todo ello además está perfectamente transparente a los personajes de la historia, estando todo muy bien integrado en la experiencia, tanto desde su punto de vista como de la del jugador.

Curiosamente el ideal de Jim Munroe en cuanto a Ficción Interactiva pasa por la construcción de historias interactivas con caminos no lineales o multifábulas, pero Everybody Dies es todo lo contrario, es completamente lineal. A pesar de ello es un juego brillante, donde destaca su narración, calidad literaria y argumento, a pesar de ser convencional en su desarrollo y puzzles. Su narración es fresca y divertida permitiéndose chistes que harán sonreír al lector. Está narrada con tres voces diferentes, cuatro voces si contamos las ilustraciones de Michael Cho. Desvelando algo de la trama, al término de cada capítulo el personaje jugador pasa a estar disponible para dar su opinión sobre los hechos que se están representando, con lo cual la mezcla de voces y caracteres resulta en diálogos muy ingeniosos y divertidos fruto de la comunicación forzosa a la que se ven sometidos los personajes, que antes jamás no se había parado a considerarse mutuamente como un semejante; y que ahora, por el hecho de compartir cuerpo les obliga a verse de otra forma, viendo el lado humano que se oculta tras la fachada que levantamos cada uno en nuestro día a día. Digamos que la paradoja que ocurre en el juego los obliga a llegar a entenderse. Y a colaborar para resolver la aventura. Eso es otro de los puntos fuertes del juego. Las tres voces, los tres personajes controlables, y la posterior mezcla de almas, no es una mera viguería

literaria. Repercute en el juego, en su estructura, en su interfaz, y lo que es mejor, es indispensable para la resolución de puzzles y la consecución de la victoria..
La calidad del relato no aparece de por sí, de la nada. Jim Munroe es un escritor profesional que cansado de trabajar para Rupert Murdoch, por motivos políticos, decidió continuar su carrera de forma totalmente independiente. De esta forma es escritor, cineasta y creador de cómics, aparte de autor de ficción interactiva (Everybody Dies es su segundo trabajo en el medio), todo publicado bajo su sello independiente No Media Kings, el cual le sirve de lanzadera para todas sus obras y artículos referentes a la publicación independiente.

Jim Munroe es algo que siempre he deseado que apareciese en la Ficción Interactiva: escritores profesionales trabajando con este medio interactivo superior a la risible hyperficción a base de html y enlaces. De forma que puedan exprimir el medio de una forma más efectiva que nosotros creando trabajos impactantes que generen nuevas tendencias a seguir. No quiere decir que este sea el único. Antes que él ha estado Douglas Adams en Infocom, o el mismo Adam Cadre, el cual gana más dinero con sus libros de ficción no interactiva que con su trabajo "normal"; y todos ellos han utilizado el medio de forma rompedora. Gracias al éxito inesperado de Everybody Dies fuera del mundillo, Jim ha conseguido llevar la ficción interactiva a los festivales de juegos independientes en la forma de ponencias sobre narrativa interactiva o creando una aventura para la ocasión del festival Games Developers Conference 2009.

La parte gráfica del juego es una parte de peso. El impresionante arte de Michael Cho se limita a una pantalla de presentación de cada uno de los personajes que se pueden controlar en el juego, uno para cada capítulo. Tres, Graham, Ranni, un chico inmigrante proveniente de India, y Lisa, la encargada de Cost Cutters; y además unas secuencias contemplativas muy especiales protagonizada por tres peces y sus tribulaciónes; que sirven de metáfora de la historia, y a la par, de la estructura de puzzles del juego. Se podría decir que es una meta-metáfora.
A pesar de que hoy por hoy, sobre todo para la comunidad hispana, una aventura respaldada con ilustraciones de calidad no es algo nuevo; el caso de Everybody Dies es especial. En esas secuencias especiales la narración de texto es sustituida por las ilustraciones de Michael Cho. Una narración metafórica respaldada sólo con las imágenes. Esto hace de Everybody Dies una obra imposible de entender sin el apartado multimedia; mientras que en la gran mayoría de juegos restante, los gráficos o sonidos son completamente opcionales (se puede entender perfectamente el juego sin ellos); en este caso la obra es un todo: gráficos y texto, sin posibilidad de prescindir el uno del otro.

Michael Cho es un virtuoso freelance del cómic. Tiene un estilo peculiar fácilmente reconocible: trabajo vectorial de alta calidad, foto-realista para los escenarios, donde usa sólo dos tonos del mismo color, y gran detalle en las sombras. Posee un amplio trabajo independiente en el mundo de la ilustración y el cómic. Su página web es altamente recomendable, aparte de un placer para los ojos.

Everybody dies es un trabajo imprescindible que servirá en el futuro para entender cómo la ficción interactiva como medio trasciende al texto y se fusiona con otras artes para ofrecer piezas de arte completamente multidisciplinares. Dejando de lado la importancia artística del juego, es una pieza breve deliciosa; altamente recomendable.

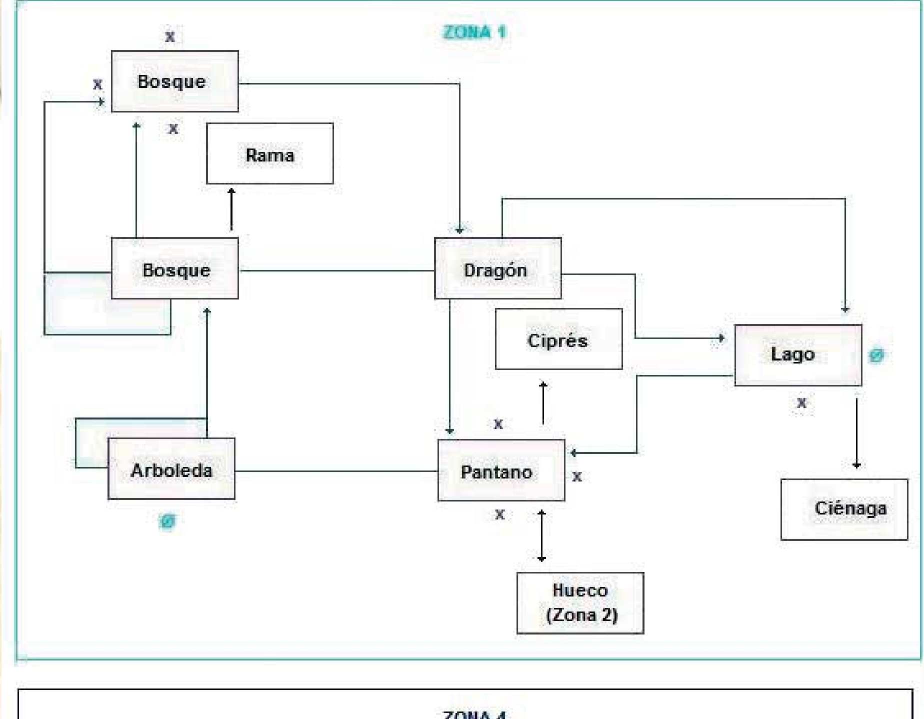
Enlaces de interés:

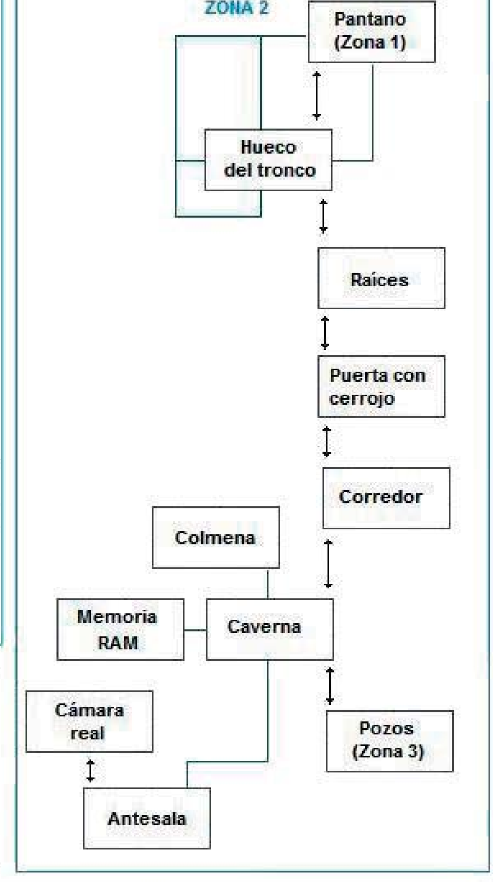
Jugar online a Everybody Dies (lanza una aplicación java): http://nomediakings.org/EverybodyDies.jnlp
No media kings: http://nomediakings.org/
Blog de Michael Cho: http://chodrawings.blogspot.com/
Ficha en IFBD: http://ifdb.tads.org/viewgame?history&id=lyblvftb8xtlo0a1

Urbatain,
es autor y teórico de ficción interactiva

Mapa y pistas para Aventurilandia

por Planseldon

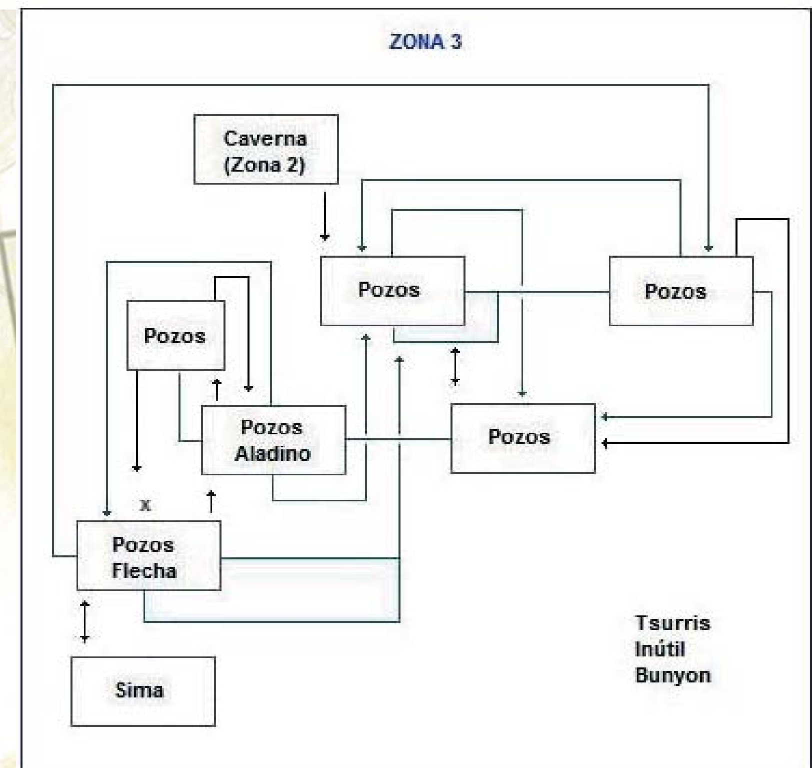






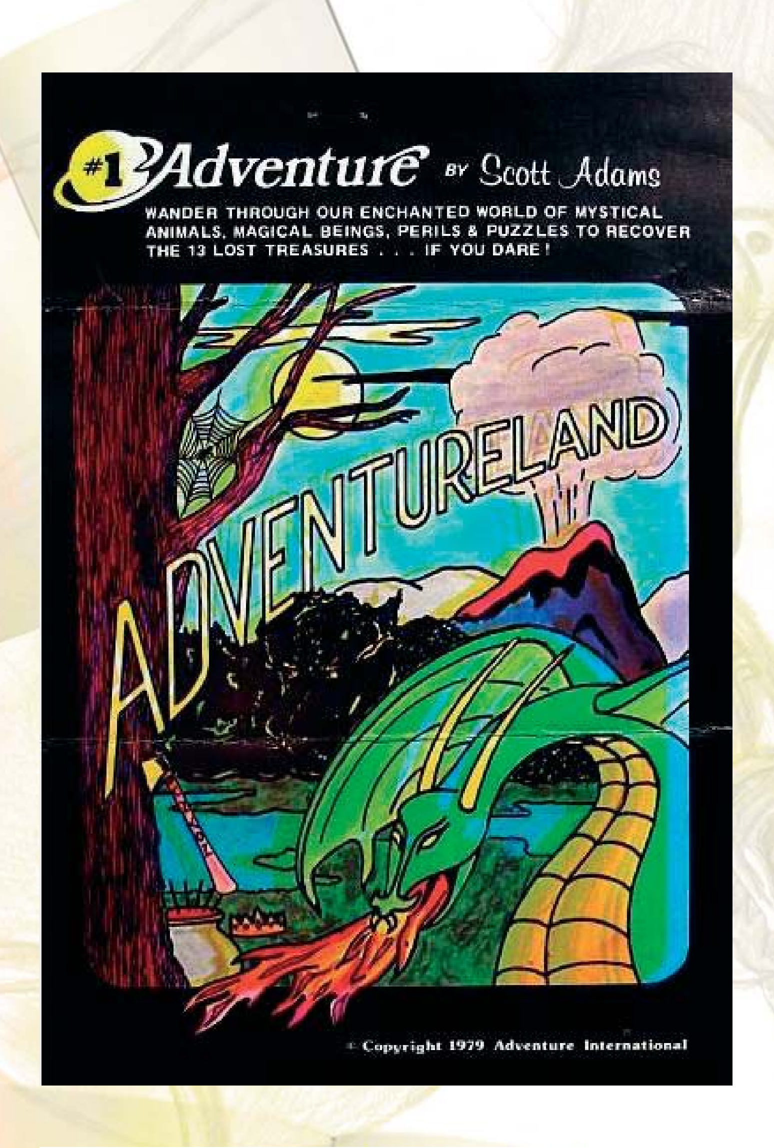
Mapa de Aventurilandia

(Adventureland) de Scott Adams (Versión española de Zak McKracken).



Mapa y pistas para Aventurilandia

por Planseldon



Pistas para algunos de los tesoros:

PEQUEÑA ESTATUA DE UN BUEY AZUL: No puedes sacarla de las arenas movedizas salvo con una palabra mágica. Después deberás salir nadando.

PEZ DORADO: Al cogerlo necesitas tener algo para que no se escape y algo para que no se quede seco.

BRAZALETE DE DIAMANTES y *ANILLO DE DIAMANTES*: Te los dejará el genio de Aladino.

JALEA REAL: Para evitar las picaduras de abeja necesitarás desprender un olor nauseabundo.

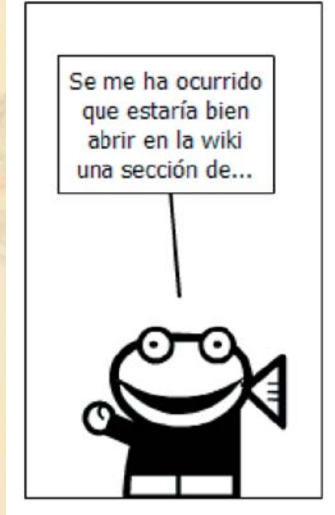
ESPEJO MAGICO : Al oso que lo custodia no le gusta la música.

PIEDRA VOLCANICA: necesitarás un ladrillo.

HUEVOS DE DRAGON: Necesitas espantar al dragón con las abejas. Lo único que vale es "deja abejas" (no vale vaciar botella ni ninguna otra cosa).

Planseldon,
es archivero en la wikiCAAD

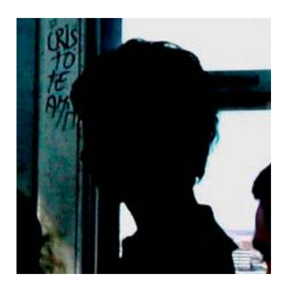
cambios en la wiki





La venganza de Yan

por Jarel



Estos días estoy programando una historia que se me ocurrió el jueves. La programación va a buen ritmo, sólo que me falta por planear las secuencias finales (que no el final). Realmente ha ido saliendo todo improvisado a partir de la idea general. La ambientación está inspirada en un antiguo largometraje animado chino llamado "Taro el niño Dragón (Tatsunoko Taro)"... aunque de la inspiración a la expiración hay un trecho ;D

Por fin voy a implementar para algo más que para juegos de palabras lo que aprendí del código de "Ad Verbum": para conversaciones con PSIS y como apoyo a otros objetos del juego, para poder especificar detalles sin necesidad de crear nuevos objetos ligados.

Se trata de un parseado en paralelo, que no suplanta sino que complementa, un parseado de reconocimiento de cadenas o de trozos de texto.
Inform funciona igual que siempre, sólo que cuando quiero le consulto al otro parseado qué ha encontrado, y así puedo dar mejores respuestas a las cosas que me interesen.

He dispuesto 5 variables que recolectan los valores coincidentes del parseado en paralelo, y son estas variables las que se consultan luego desde el código de los objetos y las funciones.

Es un sistema a la vieja usanza. Te tienes que haces una tabla y apuntar qué número está representando a qué concepto (uso "concepto" para describir un grupo de palabras o cadenas que vienen a ser sinónimas en el contexto del juego).
Y a la vez escoger bien cómo haces las listas, en qué orden pones las cadenas en el código y cuál de las 5 variables será la encargada de almacenar cada tipo de concepto. En principio una variable cazará conceptos referidos a pronombres, otra cazará partículas interrogativas, otra acciones, otra nombres y otra adjetivos, en principio, porque en la práctica se mezcla todo un poco para aprovechar donde no se necesita y no se prevee que haya conflicto.

La detección de cadenas se realiza por barrido secuencial, no por el orden en que ha sido escrito, sino por el orden en el que cada cadena está escrita en el código. Cada variable adquiere el valor del último concepto coincidente de su lista personal. De modo que si dos cadenas vitales están en la misma lista, la variable sólo almacenará la que esté más abajo en el código.

Así he empezado a programar y ya es tarde para cambiarlo, pero explicaré un sistema mejor:
En lugar de unas pocas variables para muchos conceptos...
Una variable para cada concepto, y claro, no usaremos variables sino Flags (banderas), que apenas usan memoria. Puedes crear 5000 flag y el parser ni pestañea.

De esta forma, antes de cada input ponemos todos los Flags encargados de pescar conceptos en false, y procedemos a hacer el barrido.

En nuestro código del PSI, tendremos cosas como éstas:

```
react_before[;
hablar:
print "Pepito dice:^";
if(FlagOn(100) && FlagOn(156)) "Me llamo Jhames.";
if(FlagOn(101) && FlagOn(157)) "El pescador se llama Josema.";
if(FlagOn(111) && FlagOn(157)) "¡¿Cómo que quieres matar al pescador?!.";
],
```

La venganza de Yan

por Jarel





Como decía, hay que tener la chuleta al lado, y veremos las cadenas que activan cada flag:

```
Flag 100: llama*, nombre
Flag 111: mata*, asesina*, liquid*
Flag 156: tu, usted, te
Flag 157: pesc*d*r
```

(*) Como esto va por fragmentos, los asteriscos los he puesto a modo representativo para que se vean las partes que se pueden omitir sin problemas. Para palabras largas, para preveer varias flexiones... simplemente detectas las letras de la palabra que son fijas y que son imprescindibles para distinguirla de otra similar.
También se puede fijar la longitud.
Podemos detectar de un plumazo "amigo" y "amiga", programando la detección de "a"+"m"+"i"+"g+"+longitud=5.
Aunque para este ejemplo, lo dejaríamos en "a"+"m"+"i"+"g". Ya que la secuencia "amig" no presenta demasiado riesgo de confundirsem (o estar fundida dentro) con otra palabra. Sin determinar la longitud, el Flag saltaría a la que el jugador escribiera "amigo", "amiga", "amigos", "amigas", "amigable", "amigablemente"... etc

Y así funciona. Que el parser detecte que quieres que "Fulano te acompañe hasta el rio cantando una canción, con las manos en la cabeza y dando saltitos" es posible técnicamente, aunque aviso que no pienso implementar chorradas de ese estilo XD.

La máxima utilidad es distinguir intenciones y preguntas respecto a sujetos.
Puedes decir "Fulano"... ¿Fulano qué?
Dónde vive Fulano.
Quién es Fulano el de la derecha.
Quién es Fulano el de la izquierda.
...
La espada de Fulano... ¿qué pasa con la espada de fulano?
Dame la espada de Fulano
Encuentra la espada de Fulano
Fulano no tiene espada
...
Quiero matar a Fulano.
Hoygan nesesito un krak para Fulano es urjente.

Fuera de las conversaciones, esto sigue siendo muy útil. Por ejemplo, para un combate:
Tenemos un objeto "troll" y queremos poder elegir a dónde le atizamos con la espada.
Normalmente habría que crear un objeto "mano", un objeto "brazo", un objeto "pestaña"...

La venganza de Yan

por Jarel





Con este sistema simplemente creamos el objeto "troll", así:

```
object Troll "Troll" limbo
with name 'troll' 'planseldon',
adjectives 'mano' 'manos' 'brazo' 'brazos' 'pierna' 'pier-
nas' 'derecha' 'izquierda' 'pestaña',
before[;
Attack: print "Golpeas al troll en ";
if(FlagOn (50))"una mano.";
if(FlagOn (51))"un brazo.";
if(FlagOn (52))"una pierna";
!etc
"una parte al azar de su cuerpo.";
],
has animate scenery talkable;
```

Nuevamente tendríamos que mirar la lista para ver qué activa cada flag. Pero en este caso, del propio código se deduce:

```
Flag 50: mano*, dedo*
Flag 51: brazo*, codo*
Flag 52: pie/, pies/, pierna*
!etc
```

Resumen de lo que hemos hecho:

• 1. Un único objeto

• 2. Introducimos los nombres de todos los blancos o subelementos en la propiedad 'adjectives' para que el parser trague con ellos (recordemos cómo funciona Inform, el parseado en paralelo "detectacascajos" actúa de apoyo, pero no sustituye)

• 3. En el código del objeto consultamos las pesquisas que ha realizado el parseado en paralelo de detección de cadenas, a ver si "ha pescado algo". De ser así, podemos programar fácimente una respuesta personalizada, y si no, dejamos que salte la respuesta estandar.

Notas

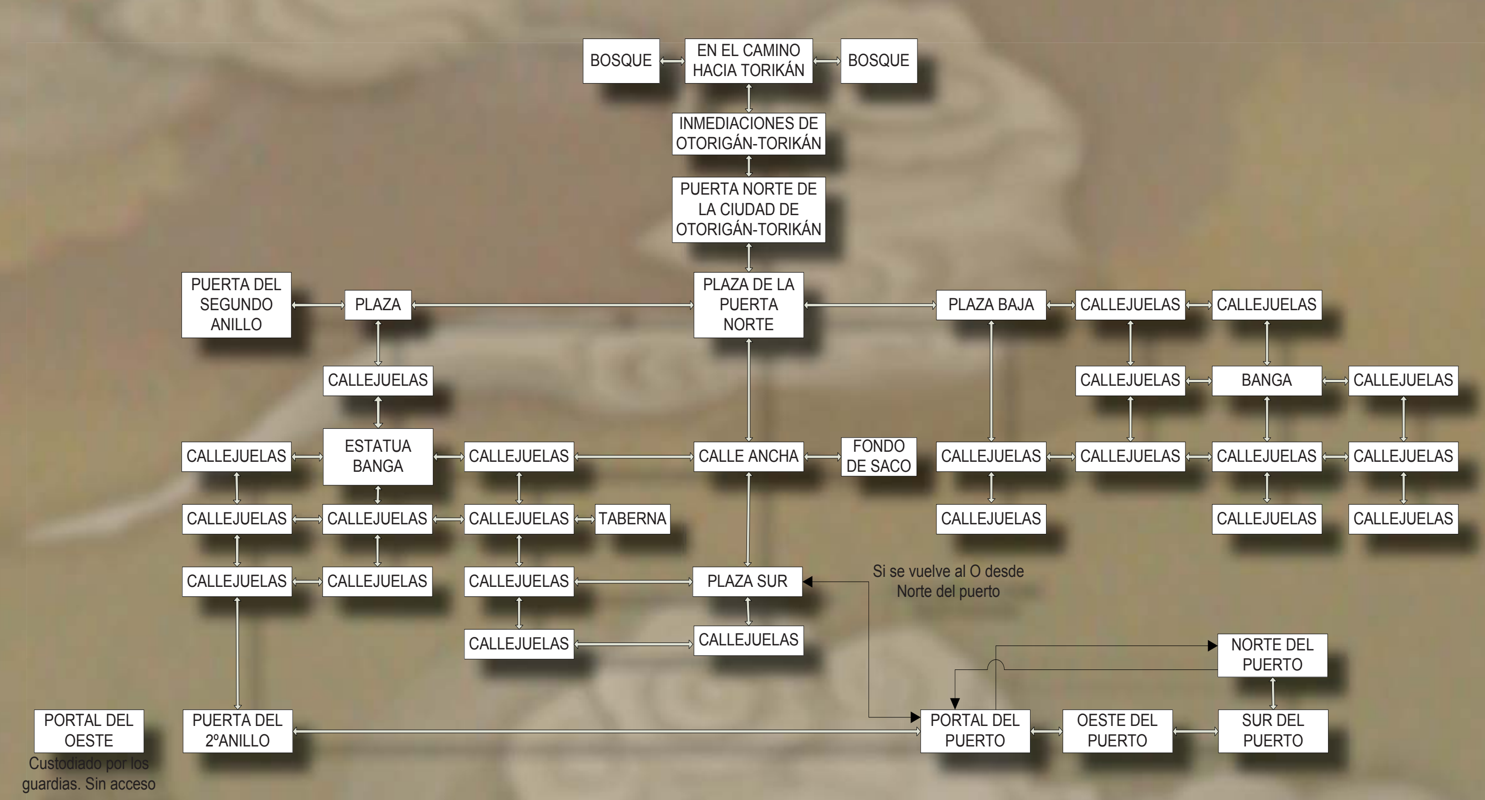
• El código del Troll arriba expuesto sólo es viable-razonable en un modo de parseado tal que la propiedad adjectives no tenga la misma jerarquía que la propiedad 'name' sino que sea dependiente. ('adjectives' sólo se consulta si antes ha habido coincidencia en la propiedad 'name')

En caso contrario, el código expuesto es inviable, pues estaría abierto a disparates tales como escribir "ex pestaña" y recibir la descripción del troll".

• El código para realizar este parseado "bruto" tipo PAWS en paralelo está expuesto en **http://informatetu.blogspot.com/2008/10/un-sistema-de-conversacin-decente.html,** aunque en la versión "poco óptima", usando unas pocas variables en lugar de millones y millones de Flags.

Jarel,
es autor del blog Informate Tú





Mapa de la ciudad de Otorigán-Torikan por Jhames

Reseña

La venganza de Yan

Avance del último juego de Jarel







Tras servir un tiempo en el ejército del emperador, Yan, ascendido y con un periodo de permiso, regresa a su isla natal a descansar. Pero algo no marcha bien, ya desde la barca que se aproxima a la orilla se divisa un hilo de humo proveniente de la aldea.

Nuevo juego de Jarel se aproxima. El prolífico autor está en su mejor momento en cuanto a su producción artística. Ya sea con las tiras de Stripgenerator o con sus siempre interesantes blogs; afortunadamente para nosotros siempre encuentra un hueco e inspiración para seguir haciendo aventuras. Yo, como tester, y con su permiso, me he permitido adelantaros el tipo de aventura que nos espera.

En esta aventura encarnamos a Yan, muchacho guerrero que jura vengarse del destructor de su aldea natal. No tendrá importancia que este sea demonio o humano. Su viaje lleno de incidentes y encuentros desafortunados con personas rotas, o con un futuro pendiente de más destrucción; le harán cambiar el punto de vista sobre las cosas. Aún así permanecerá impertérrito en su misión, avocado a su destino final, con todas sus consecuencias.

Es una aventura entre media y larga, con la cual se podrán pasar unos buenos días entretenido. Es una road movie pero en barco. Yan irá de isla en isla viajando por los archipiélagos del imperio en busca de su enemigo. En el camino entablará amistad con extraños personajes, uno de ellos amenizará y dará un contrapunto a la dureza y crueldad del viaje. Un viaje a través de un universo de estilo oriental, inspirado en la película "Taro, el Niño Dragón", así como en otras muchas influencias. El resultado es un universo medieval de corte oriental lleno de magia, fantasía y mitología japonesa (del estilo, no mitología japonesa literal, aunque algunos seres fantásticos de este juego están basados en demonios de esas películas, y estas a su vez están basados en monstruos tradicionales japoneses; mientras que otros son invención propia del autor).

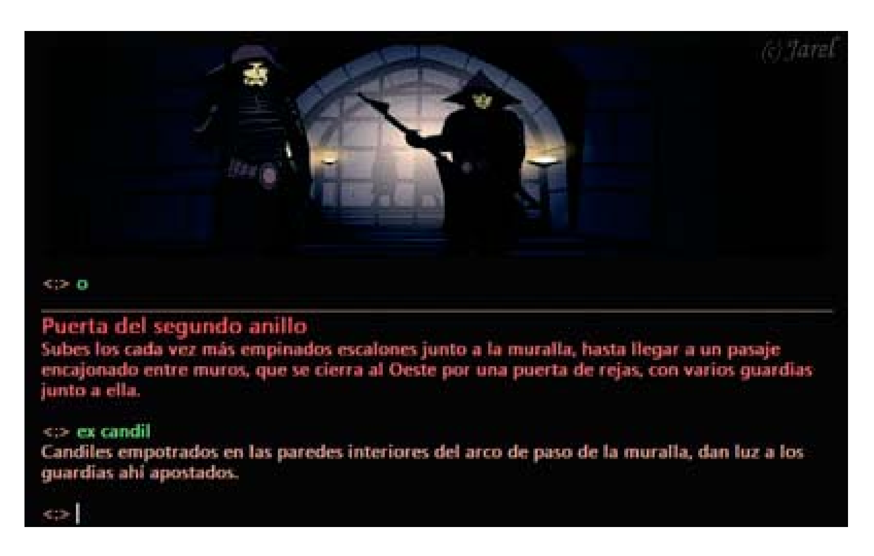
Su desarrollo será lineal con algunos puzzles alternativos y completamente opcionales. Un viaje preciosista a través de un entorno bien construido, con un sistema de movimiento y descripciones dinámicas fortalecido por los anteriores experimentos del autor. Se podría decir que Jarel ha roto el paradigma de la localidad y lo ha transformado en el paradigma del "viaje". Aderezado este su mejor multimedia, con unas ilustraciones de calidad de estilo comic oriental (no precisamente manga). Los mejores ambientes están realzados por el apartado gráfico. Veremos preciosas islas, frondosos bosques, oscuras ciudades, con unas imágenes a las que sólo les falta movimiento para ser una fondo perfectamente ambientado.

Las ilustraciones están realizadas con la herramienta libre Inkscape, más un postprocesado tipo Photoshop o The Gimp. Jarel, aparte del arte de su propia cosecha, se ha apoyado en imágenes de referencia reales de estilo oriental para la creación del arte. Un par de ejemplos:

Reseña

La venganza de Yan

Avance del último juego de Jarel



El esquema del juego sigue el mismo patrón que Regreso al Edén, con escenas de interactividad y exploración con interludios no interactivos que relatan el viaje de isla en isla, o conversaciones largas, donde, para el autor, no cabe la interactividad. En ese aspecto se podría decir que no es una Ficción Interactiva en su pleno potencial: es un juego orientado a puzzles y acción y la parte literaria de peso es no interactiva. No tiene pleno potencial si pensamos en un ideal de ficción interactivo, pero, que en realidad, no le hace falta para nada. El resultado es un juego extremadamente divertido y bello, que incluso a los jugadores más avocados a la parte más artística, experimental y literaria del medio, o incluso reticentes a la multimedia en las aventuras, sabrán apreciar.

El apartado sonoro es más discreto, con ráfagas cortas musicales, aunque con plenos sonidos ambientales y de acciones. Sonidos de mar, bosques, espada, magia y batalla.



Mención aparte merece el sistema de conversación implementado, del cual ya hemos leído algo en el blog de Jarel: ¡informate tú! Sigue un esquema de expresar realmente lo que se desea preguntar a un personaje. En ese aspecto usaremos frases como "pregunta a pescadores por demonio rojo" y estos contestarán: "¿Qué deseas saber del demonio rojo?" Y entonces tendremos que afinar en nuestra pregunta, matizando el trozo de información que andamos buscando. Por comparar vagamente, se podría decir que es un sistema un nivel más avanzado que el de Eudoxio, que es orientado a temas generales, aquí está orientado a preguntas. Y es que por la naturaleza de la aventura este sistema no contempla expresar frases a los personajes, esto es, no hay intercambio de información del jugador hacia los personajes, sino que la comunicación se limita a dar órdenes o a preguntar; eso sí, a preguntar cosas concretas.

En definitiva, La Venganza de Yan va a ser un gran juego, en todo el aspecto lúdico de la palabra. Jarel ha encontrado un punto perfecto para sus historias. Historias destinadas a entretener, construidas sobre unas complejidad técnica interna invisible al usuario; con un modelo de mundo sencillo y práctico. El resultado es un juego fácil de jugar, con puzzles lógicos y repleto de acción. Estoy seguro de que todo el mundo va a disfrutar y apreciar la historia de Yan como se merece.

Más información en el blog de Jarel: http://informatetu.blogspot.com/

Urbatain,
es autor y teórico de ficción interactiva

Entrevista al Ciudadano K

por Planseldon

Hoy el maestro Usagi nos ha prestado la Command Room de la Dekabase para entrevistar al ciudadano k, antaño conocido como KRAC.

planseldon: Lo primero de todo: Sr. KRAC (perdón, ciudadano k) cuéntanos cómo fueron tus inicios en las AC.
ciudadano k: Pues como casi todos los de mi generación, comencé a matar marcianos con mi Spectrum. y, tarde o temprano, tenía que comprar la Microhobby. En el 89 creo (yo tenía 9 años).
planseldon: Jeje, otra víctima de Samudio...
ciudadano k: ¡Exacto! Me leía de cabo a rabo la revista entera, incluidas las secciones de aventura, aunque no entendía qué tipo de juegos eran, los tomaba por arcades o videoaventuras. De hecho llegué a cargar alguna conversacional pero en cuanto veía el "percal" pulsaba el reset. No fue hasta leer la crítica de Aventura Original de AD (la ponían por las nubes, claro, qué inocencia la mía en aquella época) que me dio por empezar. Jugué muchísimas aventuras, casi todas las comerciales, sin embargo, me perdí toda la época de los fanzines en papel.
planseldon: ¿Cuáles eran tus preferidas?
ciudadano k: Las de AD, sin duda, las demás no le llegaban ni a la suela; jamás jugué ninguna en inglés.
planseldon: Yo tampoco :D Y el PAWS, ¿lo compraste?
ciudadano k: ¡Qué va!
planseldon: O sea que tampoco participaste en el Concurso de Microhobby...
ciudadano k: No, aunque lo planeé (típicos planes de niño de 10 años). Era (soy) un negado para la programación. Lo que sí hice fue crear "aventuras en papel". Escribía las descripciones y dibujaba el gráfico de la localidad: uno en cada hoja del cuaderno y yo hacía de parser humano para mis amigos. Inventé el rol.
planseldon: Jaja, luego hablaremos de eso de la negación para programar, que me interesa (soy otro negado).
ciudadano k: Jaja.
planseldon: Y después, ¿cúando entras en contacto con el mundillo amateur?
ciudadano k: Cuando dejaron de publicar Microhobby se acabó mi contacto con la aventura y el Spectrum en general. Leí sobre el CAAD en algún número de la MH pero nunca me dio por apuntarme, así que me compré una Megadrive.
planseldon: ¡Qué espanto!
ciudadano k: Cuando me eché novia la intenté meter en las aventuras, así que volví a cargar mis viejas aventuras en Spectrum.
planseldon: Eso es todavía peor que lo de la Megadrive.
ciudadano k: Cuando por fin tuve acceso a Internet (98 ó 99) me propuse buscar información y encontré referencias al CAAD. Mi intención era simplemente jugar en PC a las viejas aventuras que conocía. Ni se me pasó por la mente que todavía habría gente que las hacía; ya te digo que me perdí toda la época de los fancines: jamás tuve ninguno en mis manos hasta el año 2002. Cando descubrí que el CAAD seguía activo, que había una lista de correo... el Visual SINTAC... vi el cielo abierto
planseldon: Vamos ahora a tu experiencia con las aventuras amateur: ¿cuántas jugaste y cuáles te gustaron más?
ciudadano k: Cuando volví me propuse jugarlas todas. Yo diría que de 2000 a 2005 jugué a todas las que salieron. Las que más me gustaron, pues las típicas: Ocaso Mortal, Misterio en el ultimo hogar, Archipiélago... y anteriores a mi llegada: La guarida Valshar, Eudoxio, y mi favorita de todos los tiempos: Rimblendén, de Jarel.
planseldon: ¿Cuando te refieres a todas, te refieres también a las de Spectrum del proyecto BASE, verdad? Lo digo porque he visto comentarios tuyos en el viejo SPAC a aventuras insólitas como El gato con botas.
ciudadano k: Las del proyecto BASE las he cargado y jugado casi todas, pero no terminado. Pero las que hacía la comunidad sí.
planseldon: ¿Cuál fue tu colaboración con el mundillo, aparte de jugar aventuras, claro?
ciudadano k: Yo tengo una forma de ser muy impulsiva, apasionada. Me metí de lleno en todos los fregaos, aunque no sabía de la misa la mitad. Escribí infinidad de artículos, estaba constantemente proponiendo cosas. La mayoría de las ve-

Entrevista al Ciudadano K

por Planseldon

ces eran cosas que ya se habían pensado o hecho. En mi ignorancia, reinventé la rueda varias veces, pero le ponía mucha ilusión. Releo mensajes míos antiguos y veo mucha ingenuidad

planseldon: Doy fe de lo de los artículos: fijarse.

ciudadano k: Hice el CD Aventurero.

planseldon: Celebérrimo :D

ciudadano k: Y colaboré en las primeras jornadas aventureras.

planseldon: ¿Qué era exactamente el CD Aventurero? Cuéntanos un poco para quienes no lo conozcan.

ciudadano k: Pues básicamente consistía en un CD con vocación de contener todo sobre la aventura. Lo que hice fue arramblar con todo lo que pillaba, sin pedir permisos ni nada. Dardo se molestó un poco porque le pillé cientos de soluciones de su web. Hay que pensar que era un CD que hice para uso personal, pero estaba todo muy bien organizadito y la gente empezó a pedírmelo. Aventuras estaban todas, sencillamente.

planseldon: Yo lo tengo por ahí, con carátula y todo; recuerdo que había aventuras, parsers, soluciones, hasta webs.

ciudadano k: También estoy especialmente orgulloso del archivo de mensajes de la lista del CAAD que hice. Fueron muchos meses de trabajo: seleccionar y clasificarlos todos.

planseldon: Ahora están subiendo todas las listas a la web en un formato bastante amable, por cierto.

ciudadano k: Sí, pero yo seleccionaba los mensajes, sólo dejaba los relevantes (siempre según mi opinión jeje). En perspectiva quizá pequé de un poco de amarillismo: incluí muchas "flames". Tenía mis razones: a lo mejor algún mensaje comentaba algo interesante y ya no podía dejar de incluir el resto del hilo, y al fin y al cabo son historia también... las flames han determinado a veces el devenir del CAAD.

planseldon: Algo más que contar sobre tu faceta como colaborador?

ciudadano k: Nada más, sólo que lo recuerdo con mucho cariño: le ponía muchas ganas e ilusión; durante algunos años realmente mi vida fue la comunidad del CAAD.

planseldon: Y por ello muchos te estaremos siempre agradecidos. Pasemos ahora a tu obra: háblanos de las aventuras que has hecho: coméntanos un poco de cada una (ya que son un número razonable, si fueras Jarel no te dejaba :D)

ciudadano k: Jaja. Bien, publicadas son 4: Operación: operación (con textos e idea de mi ex Miriam), La Puerta, Sombras de Moria (con seudónimo de Olórin, porque era una aventura bastante diferente de mi "estilo" y La Cara Oculta de la Luna-.

ciudadano k: Operación: operación fue un poco un desastre: la programé recién aterrizado al CAAD.

planseldon: En VISUAL Sintac, si mal no recuerdo.

ciudadano k: Sí. Quedaban unos días para el final del plazo para la Minicomp 2, creo que 2 (al final lo de los 2 días se convirtió en una coña por aquí). La idea era buena: simulador de una operación quirúrgica, pero estaba muy mal desarrollada. Un novato sin idea de programación (aunque fuera VS) que hace una aventura en 2 días, imaginate... Se han hecho más juegos así: ahora mismo me acuerdo de Theme Hospital para PC. Me gustaba ese juego. En fin: casi ganamos el premio de la Originalidad. Algo es algo :) En cuanto a la programación, básicamente lo que hice fue adaptar el código fuente de Fuego de Dragón de JSJ. De hecho hay por ahí un bug en el que responde algo Xzira.

planseldon: Jaja.

ciudadano k: La puerta: esta ya la hice con tiempo y en serio. Es una especie de adaptación de un corto que yo mismo escribí y dirigí. Ni que decir tiene que la aventura salió bastante mejor que el corto. En ella ya se ven algunos de los temas que me encanta usar siempre: casas misteriosas, recovecos de la psique humana y puzzles...

planseldon: Es cierto, que es una aventura que recuerda en algunos aspectos a La cara oculta de la Luna.

ciudadano k: Siempre he concebido una aventura con puzzles... ¡¡¡y difíciles!!! Soy consciente de que eso ha hecho que mis aventuras no le gusten a algunos.

planseldon: También hablaremos de eso :P

ciudadano k: Ok, luego hablamos de eso jeje.

Sombras de Moria: una aventura de mediana extensión y casi sin puzzles (excepto un par bastante bueno, modestia

Entrevista al Ciudadano K

por Planseldon



aparte), de ahí el seudónimo. Era una manera de decir que no es mi tipo de aventura. mi homenaje a otro de los culpables de que esté aquí hoy: Tolkien.

planseldon: Pues yo la probé por primera vez hace poco y me ha dejado una impresión muy buena.

ciudadano k: Y por último La cara oculta de la Luna, mi favorita (hasta ahora).

planseldon: La mía también, de entre las tuyas, sin duda.

ciudadano k: Estoy muy muy orgulloso de esta aventura. Soy consciente de que resulta frustrante para mucha gente.

planseldon: Me dio una rabia no ser el primero en resolverla, me esforcé muchísimo :D

ciudadano k: lo siento, fue dddddd, quien por cierto renunció al premio...

planseldon: ¡Qué k*br*n, creo además que hizo trampa! Se aprovechó de un bug o algo así :P

ciudadano k: ¡Sí, lo recuerdo!

planseldon: XD Y yo ahí, agazapado en no se qué altillo :P

ciudadano k: Pero después la resolvió de todas formas, y también antes que nadie, así que es justo vencedor.

planseldon: Bueno es saberlo.

ciudadano k: Es una aventura de la vieja escuela, lo que pasa es que ahora ya no queremos jugar a este tipo de aventuras, de esas que te frustran.

planseldon: Yo creo que ya te lo comenté que me gustó mucho, aunque me desilusionó un poco porque esperaba una aventura histórica, mientras que era una aventura de misterio con ligero ambiente -sabor- histórico.

ciudadano k: Pues sí, el rollo histórico está solo para ambientación: me gusta que mis aventuras tengan un universo propio.

planseldon: Es lo que decía Asimov : "yo no hago novelas de ciencia ficción, hago novelas policíacas con ambiente de ciencia ficción".

ciudadano k: ¡¡¡El patillas!!! Un escritor infravalorado, en mi opinión... ¡y sobrevalorado también! Depende... jaja.

planseldon: A mí me mola -con mi nick, es obvio- pero vamos, que sé que tampoco es Cervantes ;P

ciudadano k: Claro, eso es lo que hay que tener claro cuando lo lees.

planseldon: Pero vamos a la primera gran pregunta...

ciudadano k: A ver.

planseldon: Recuerdo que en su día, y sobre todo tras la Cara oculta de la Luna, comentaste que uno de los problemas del mundillo es que los jugadores ya no querían aventuras "difíciles"... Tú eres tan autor como jugador (incluso más jugador que autor), pero sabes que en la comunidad hay muchos autores que juegan poco o nada. ¿Crees que existe alguna relación entre la falta de jugadores, el que a la gente le guste más programar que jugar y el gusto por las aventuras fáciles?

ciudadano k: Supongo que ya somos mayores. Casi no hay tiempo. Yo, por ejemplo este verano (cuando termine los ensayos con la compañía) pienso retomar mis aventuras a medio hacer. Entonces, con el poco tiempo que tengo prefiero dedicarlo a crear mis cosas que a jugar la de los demás. Realmente a cualquier creador (de cualquier cosa) que le preguntes te dirá lo mismo: que lo pasa mucho mejor creando que disfrutando de lo que hacen otros. Y la mentalidad a la hora de jugar ha cambiado. Todo está relacionado con los avances: jugar una aventura en Spectrum ahora nos parece un martirio (excepto las de Van Halen, que están concebidas para ser jugadas actualmente).

planseldon: No te creas... a mí me gusta.

Entrevista al Ciudadano K

por Planseldon



ciudadano k: A mí también, pero no es lo común, creo, eso de ponerse a dibujar un mapa, apuntar pistas... en fin, todo lo que aconsejaba Samudio. Nadie quiere hacer eso ya, la gente tiene poco tiempo y quiere jugar aventuras que sean agradables, que les planteen un reto, pero no excesivo o que les cuenten una historia; no quiere frustrarse: las aventuras antiguas nos frustraban hasta que conseguíamos resolverlas, y estonces nuestra perspectiva cambiaba y pensábamos "cómo pude estar tan ciego!" Eso requiere demasiado trabajo activo del jugador. El bloqueo es un poco de diversión masoca, la frustración puede ser infinita, pero cuando resuelves el puzzle entonces la satisfacción es también infinita. Las aventuras sin bloqueos son mas agradables, pero mas planas. Personalmente prefiero la montaña rusa de emociones que me provocaban las aventuras con bloqueos

planseldon: ¿Cómo fue tu experiencia -como no programador- con InformATE?

ciudadano k: Amor/Odio: me parecía buena herramienta pero sólo la usaba porque no había una alternativa mejor. El otro día descubrí Inform 7 ¡Estoy ilusionado con él!

planseldon: Ten cuidado... que creo que al principio parece muy fácil pero luego...

ciudadano k: Ya me lo temía.

planseldon: Yo es lo que he oído, no me hagas caso.

ciudadano k: Bueno, ya veremos. En cualquier caso, no creo que sea mucho mas difícil que InformATE.

planseldon: Mi parser ideal lo he llamado Papaito: PArser PAra Inútiles TOtales. Todavía está por hacer :D

ciudadano k: Jaja.

planseldon: Bien, y entramos en la recta final de la entrevista.

ciudadano k: Ah vaya, y yo que tenía miedo de las preguntas... ¡Adelante!

planseldon: Has estado dos años sin participar activamente... ¿Has seguido informándote de lo que pasaba en el mundillo?

ciudadano k: No. He estado completamente desconectado: primero por las mudanzas, y posteriormente: rupturas sentimentales variadas, muertes de seres queridos, la música, el teatro... viajes... en estos dos últimos años me han pasado más cosas que en toda mi vida... he tenido experiencias vitales muy importantes. Casi soy otra persona. De ahí que ya nunca más sea "KRAC". KRAC ha muerto jaja.

(**planseldon** empieza a sospechar que KRAC fue abducido hace dos años y está entrevistando a un extraterreste enviado para iniciar la conquista del planeta Tierra).

planseldon: Bien..., y ahora que has vuelto a conectar con el mundillo ¿qué impresión te ha dado?

ciudadano k: Aún no he visto lo bastante como para tener una impresión. Este verano espero tener tiempo para volver.

planseldon: ¡Estupendo! Entonces permíteme hacerte dos recomendaciones -muy personales- échale un ojo al SPAC 2.0 y a la WikiCAAD.

ciudadano k: Aunque he comprobado que falta mucha gente. Sobre todo echo en falta a mi mejor amigo aquí: dhan.

planseldon: Creo que está abducido por el WOW. Ya sabes: unos se vienen y después se van...

ciudadano k: La vida sigue iguaaaal.

(**planseldon** pone ahora el modo SPAM on)

planseldon: Por cierto ¿qué es eso de que ahora andas de bailarín en Brodway? ¿La Cara oculta de la luna "El musical"?

ciudadano k: Jajaja. No es ningun secreto que siempre he querido dedicarme al cine. Me preparé las oposiones de correos con la única intención de irme a Madrid a intentarlo. Al final el precio fue altísimo: dejé mi familia, mi tierra, mi trabajo, mis amigos y finalmente mi novia. Pero estoy muy contento. Sólo que el teatro se cruzó en el camino: descubrí que me encantaba y por lo visto se me da bien. El año pasado me "ficharon" para una compañía e hice el personaje de Juan en "Yerma" de Lorca. Este año estoy contentísimo porque estoy haciendo el papel de mi vida (hasta ahora):

Entrevista al Ciudadano K

por Planseldon

```
Abres los ojos lentamente ...

Sombras de Moria
(c) 2002 Olórin
Revisión 2 / Número de serie 021127 / Inform v6.21 Librería 6/10E

Tu habitación
Esta es tu habitación provisional. No es demasiado cómoda y, desde luego,
flaco favor hace a la fama de Moria. De todas formas, los niveles
habitables de la gran mansión de Durin quedan muy arriba, y éste, si
ahora está habitado, es por la necesidad que Balin tiene de conseguir
mithril para su guerra contra el balrog. A pesar de todo, manos enanas
han excavado directamente en la roca estas estancias, y esto siempre es
más que cualquier trabajo de un elfo o un hombre.
Con tus ojos de enano distingues entre la oscuridad, las marcas de los
picos en las paredes y la salida al Este, además de tu cama y arcón.

>
```



```
La habitación está casi totalmente vacía, no hay muebles, ni siquiera puerta sino un arco de escayola en
su lugar y el eco de las pisadas de Ricky (¡e incluso mi respiración!) resuena fuerte.
Aunque tiene cuatro paredes, no es cuadrada sino que tiene una forma poligonal irregular y lo único
destacable es una ventana en una pared y una gran mancha en otra. El suelo está lleno de cristales que
hace poco fueron una botella....¡si! eso es....es esta pared, la de la mancha, la que me tiene intrigado...

También veo: un palo.

>
```

Jean Valjean en el musical de Los Miserables: eso sí, ¡¡¡es playback!!!

planseldon: Qué tramposillo...

ciudadano k: Estamos haciendo una versión muy off-off broadway, dándole mucha importancia a la interpretación, ya que no cantamos.

planseldon: ¿Cuándo es el estreno?

ciudadano k: El 20 de Junio en Coslada.

planseldon: No me lo pierdo :D

ciudadano k: Te encantará. Es un montaje tremendo: al aire libre, en un auditorio con gradas al estilo de los teatros griegos, nosecuantosmil vatios de sonido, efectos de la hostia... Los Miserables no es el típico musical y la versión que estamos haciendo es muy "underground". Va a ser la ostia para tratarse de un grupo amateur.

planseldon: Pues enhorabuena y a ver si es un éxito.

ciudadano k: A ver.

(**planseldon** pone el modo SPAM off)

planseldon: Bueno, pues ya he preguntado todo lo que tenía anotado... ¿Alguna cosilla más?

ciudadano k: ¿Ahora viene la parte de los saludos y eso no?

planseldon: ¡Eso, eso!

ciudadano k: Un abrazo enorme para todos los aventureros, los que están, los que ya no y los que estarán y lean esto en 2017. Gracias por darnos tantos sueños e ilusiones. ¡Prometo volver!

planseldon: Nunca te fuiste, amigo.

ciudadano k: Tengo historias que contar y puzzles con los que frustraros.

planseldon: Y muchos hemos echado de menos tus retrocomentarios en SPAC.

ciudadano k: Y gracias a ti, **planseldon**, por hacerme la primera entrevista aventurera de mi vida.

planseldon: A ti, **ciudadano k** por responder, ¡el pueblo quería saber! Y ahora que lo pienso... ¡esta ha sido también mi primera entrevista como entrevistador!

planseldon y **ciudadano k** abandonan la Command Room de la Dekabase, que regresa a sus informes de Tokusatsu...

Planseldon,
es teórico y archivero de la wikiCAAD

Planseldon convoca la Orcoscomp

Competición de relatos interactivos de temática orca



El objetivo de la **OrcosComp** es favorecer la creación de relatos interactivos que enriquezcan el acervo de nuestra comunidad. Se trata de una Comp que puede satisfacer tanto a los amantes de los orcos de toda la vida como a quienes gustan de explorar nuevas sendas narrativas, por eso la única limitación es que la aventura presentada esté relacionada de alguna forma con los orcos. Se alienta a los participantes a generar relatos de calidad que aporten valor no sólo a nuestra comunidad sino que sean relatos significativos en el conjunto cultural.

Limitaciones

1. Las obras participantes habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual. Su interfaz de uso podrá ser de cualquier clase, desde la tradicional 'Aventura Conversacional', hasta una aproximación de tipo 'Escoge tu propia aventura'; sin embargo, si el texto no es un componente principal de la obra (por ejemplo, si se trata de una experiencia audiovisual en donde el componente literario fuese marginal) podrá ser descalificada por los promotores de esta competición.
2. Será válido cualquier género, desde humorístico hasta de ciencia ficción, pasando por novela negra; pero el argumento de la obra debe estar relacionado de alguna forma con los orcos.
3. Para determinar a qué nos referimos con orco tomaremos como base las características del artículo de Wikipedia orco.
4. Se admitirán obras de cualquier longitud y complejidad.
5. Los participantes podrán presentar sus obras con pseudónimo, su nombre o su nick habitual.

Fechas de admisión de aventuras y votaciones

Fecha límite de recepción de aventuras: 31 de agosto de 2009.
Fecha límite de recepción de votos 30 de noviembre de 2009.

Categorías de premio

Premio a la obra más orca: Aquel relato que más nos sumerja en el mundo de los orcos. Con él se pretende satisfacer a los autores amantes de las historias clásicas de orcos que podrán sumergirnos en un universo verdaderamente orquiano a través de su pluma. Eso no quiere decir que el orco tenga que ser el protagonista (aunque también podría ser). Tan solo se trata de votar a aquel relato que consiga hacernos viajar con la imaginación de forma más contundente a un mundo en el que la presencia de los orcos sea fundamental.
Premio a la obra más original: Aquella que nos sorprenda más en su tratamiento del tema de la Comp. Con él se invita a participar a aquellos autores a los que, en realidad, los orcos les importan un pimiento, pero que son capaces de sorprendernos con un relato, quizás que no tiene nada que ver con lo que uno espera de una orcoomp pero que, sin embargo, tiene una relación directa e ingeniosa con los orcos y su mundo. Aunque también pudiera ser que al final en esta categoría ganase una aventura típicamente orca pero que nos sorpenda por su originalidad en algún otro aspecto...
Premio a la obra con mejores combates: Aquella obra dotada del sistema de combate que nos resulte más apropiado y entretenido.
Premio a la mejor obra: Aquella que nos guste más en conjunto.

Entrevista a Carlos Sánchez

El creador de Superglús 1.0 habla con Urbatain



Para celebrar la salida de Superglús de su estado beta, que mejor que una entrevista con su autor Uto o **Carlos** Sánchez. Más información previa de este autor de sistemas de autoría y administrador de CAAD en la wikicaad: http://wiki.caad.es/Uto

Urbatain: Para quien haya estado en la Babia todos estos años, explícanos brevemente qué es Superglús.

Carlos: Superglús es un parser, también llamados sistemas de autoría, y es una herramienta que sirve para hacer con relativa facilidad una aventura conversacional. Superglús facilita al programador crear localidad, objetos, textos, conexiones, puzzles, gráficos, sonidos y juntarlos todos para crear una aventura.

Urbatain: Empecemos por el principio de los tiempos de dónde surgió Superglús, cuándo y porqué. Antecedentes y porqué decidiste unir tus fuerzas a las de Yokiyoki.

Carlos: Bueno, en realidad yo no pensaba hacer Superglús, sino que solo quería hacer un IDE para Paguaglús, y lo hice, pero según lo hacía ya empecé a hablar con Yokiyoki sobre alguna cosa que le faltaba a Paguaglús con respecto a PAWS, y no se ni cómo ni por qué acabé metido en las entrañas de la bestia. Anteriormente, como muchos sabéis, yo ya había creado un parser "PAWLike" llamado NMP, y este parser tenía capacidades más avanzadas que PAW, algunas propias y otras heredadas de DAAD. Así, un día, miré lo que tenía NMP y no tenía Paguaglús y me salió una lista tremenda, pero decidí tomar las cosas que me parecían más importantes: la indirección, los identificadores y el condacto WRITE. La primera añadía notable potencia al sistema, la segunda y la tercera comodidad (el sistema de mensajes de PAW es un rollo, y despues de usar WRITE en NMP lo de andar con "MESSAGE 126" en Paguaglús era insufrible, y referirse a todo por el número era otro horror). Afortunadamente, ahí estaba ya también Baltasar con su txtpaws para solucionar lo de los identificadores, así que solo tuvimos que hacer entre Yokiyoki y yo las otras dos cosas.

Superglus 1.0 [prueba2.TXP]

Archivo Opciones Edicion Ejecutar Herramientas Ayuda

Definiciones | Control | Vocabulario | Msj. Sistema | Msj. Usuario | Objetos | Localidades | Conexiones | Objetos [2] | Tabla Respuestas | P1 | P2

```
XYZZY _
 WRITELN "Creo que has jugado a demasiadas aventuras conversacionales..."
 DONE

;-------------------------------------------------

MIRAR    _          ; Hay nombre desconocido en la frase y la preposición DENTRO (EN) está presente
 PREP DENTRO
 EQ 34 255
 BNOTZERO 12 1
 WRITELN "No puedes examinar dentro de eso que dices.."
 DONE

MIRAR    _          ; No hay nombre en la frase y la preposición DENTRO (EN) está presente
 PREP DENTRO
 EQ 34 255
 BZERO 12 1
 WRITELN "Por favor especifica dentro de qué quieres examinar."
 DONE

MIRAR    _          ; Hay nombre desconocido en la frase
 EQ 34 255
 BNOTZERO 12 1
 WRITELN "No puedes examinar eso que dices."
 DONE

MIRAR    _          ; No hay nombre en la frase
 EQ 34 255
 DESC

;-------------------------------------------------

FIN    _
 QUIT
 TURNS
 END

GRABAR    _
 SAVE

CARGAR    _
 LOAD
```

Entrevista a Carlos Sánchez

El creador de Superglús 1.0 habla con Urbatain



Entonces nos dimos cuenta de que Paguaglús ya no era Paguaglús, y que el siguiente paso que íbamos a dar (atributos de objetos) rompía la compatibilidad hacia atrás, y decidimos escindir el desarrollo. Así nació Superglús: "super" por que es superior que Paguaglús, y "glús" porque es Glulx (y Superglús porque el nombre es tan jocoso o más que Paguaglús). Una vez existió Superglús el "germen" ya había anidado en mí, y me vi "obligado" a seguir añadiendo características, alguna de las cuales superan a las de NMP (si bien otras funcionalidades que estuvieron aún no están, y algunas no estarán jamás porque no cuadran con la filosofía Glulx).

Urbatain: Descríbenos pormenorizadamente los componentes de Superglús, de qué se compone, su IDE, porqué Glulx, etc.

Carlos: Bueno, Superglús es un paquete, que contiene varias cosas: el IDE, el preprocesador, el compilador, el ensamblador y el empaquetador. Del IDE hay dos versiones: una para Windows y otra para Linux, y permite editar cómodamente el proyecto. Después, hay versiones compiladas para Windows y Linux de las demás herramientas. En realidad, el usuario de Supergús no necesita saber esto, porque el IDE esconde todo el proceso y nos basta con dar al botón de "ejecutar" para probar nuestra aventura, pero comentaré como va el asunto por debajo para los más técnicos:

- El fichero fuente de Superglús tiene extensión TXP, e incluye indetificadores, es decir, podemos referimos a un objeto (por ejemplo) por su nombre (llave) en lugar de por su numero (por ejemplo, 6). El preprocesador, txtpaws, se encarga de substituir "llave" por "6", y genera un fichero similar pero con las substituciones hechas de extensión SCE. Además, txtpaws genera un fichero de entrada para blc con los recursos gráficos y sonoros de la aventura (lo vemos mas adelante).
- El fichero .SCE es tomado por el compilador, spg, y genera un fichero fuente en ensamblador, uniendo lo generado por el compilador (el código variable diferente de cada aventura) y partes fijas como la parte que analiza frases, pone gráficos, etc., que están en la carpeta PGL. Se genera un fichero con extensión ULA.
- El fichero .ULA es tomado por el ensamblador, glulxa, y genera un fichero ejecutable .ulx (para máquina Glulx). Este fichero ya contiene la aventura jugable pero sin gráficos.
- Finalmente, el empaquetador, blc, toma el fichero .ulx y el listado de recursos generado en el primer paso por txtpaws y genera el fichero .blb final, un ejecutable con todos los recursos.

Obviamente, si nuestra aventura no tiene gráficos ni sonido, podemos usar el .ulx, de hecho, es mejor usarlo.

En cuanto a por qué Glulx, pues bien, la decisión no fue mía, sino de Yokiyoki. Pero supongo que su portabilidad y capacidades le convencieron. Nótese que al existir intérpretes Glulx para varias plataformas se hace innecesario que nosotros programemos intérpretes, que era algo que se llevaba mucho tiempo en la época de NMP o SINTAC, y que además producía que solo hubiera interpretes para un sistema, cosa casi inaceptable hoy en día.

Urbatain: ¿Nos puedes comentar que opinas de la máquina Glulx en más detalle, y que tal es programar para ella?

Carlos: Glulx es una maquina virtual, lo cual la convierte en algo especial. El ensamblador de Glulx se parece a otros ensambladores, pero menos que todos los demás ensambladores entre sí, es decir, es un poco raro: carece de registros, permite tres operandos en opcodes simples, que hacen que en una sola línea se haga lo que en otros ensambladores en tres, tiene operaciones en algunos casos bastante complejas (en el sentido de que hacen una tarea compleja) y tiene cosas extrañas como cabeceras de funciones, que yo no he visto en otros ensambladores (y conozco el de Z80, gama 8086 y gama 68000). Precisamente esas operaciones que hacen tareas complejas, unido al tema de los tres operandos hacen programar en ensamblador de Glulx una tarea mucho más sencilla que en otros ensambladores. Sin embargo, el programa glulxa (el ensamblador de Glulx) es la mínima expresión de un ensamblador, lo cual quiere decir que se queja de muy

Entrevista a Carlos Sánchez

El creador de Superglús 1.0 habla con Urbatain



pocas cosas y sigue adelante ensamblando con errores sintácticos, y eso sí da muchos quebraderos de cabeza hasta que encuentras qué está fallando. En cuanto a la maquina virtual en sí, pues quizá las únicas carencias que le encuentro es su incapacidad de definir formatos y resoluciones de pantalla. Esto es algo que es así intencionadamente y sé que a alguna gente no le gusta lo de la "pantalla completa", pero yo considero que es algo fundamental que un autor pueda definir como es su obra, y los jugadores son muy libres de no jugarla si no les gusta como el autor la creó. Nada impediría dar esa posibilidad y que un determinado interprete que sea incapaz de acatar la orden, la ignore, como hacen los interpretes que no soportan gráficos cuando les pides que pinten uno.

Urbatain: Después de mucho tiempo como beta, al fin ha salido Superglús 1.0. Dinos que cambios y mejoras se han incorporado a esta versión estable.

Carlos: La versión comenzó a cuajarse como una versión puramente de corrección de bugs, pero al final han entrado unas cuantas cosas más, entre las que cabe destacar el gran trabajo de Radin con la librería base, que ahora contiene cientos de respuestas por defecto (para que os hagáis una idea, la librería usada en la beta 4, con la que ya se han hecho algunas aventuras cuya "sordera" se consideró baja, ocupaba 38K, mientras que la actual ocupa 84K, más del doble). Aparte de esto hay algunas novedades más, como las terminaciones pronominales, inclusión del generador de código en el IDE (hay articulo al respecto del generador de código en SPAC por cierto), nuevos condactos que permiten conversaciones por menús., etc. Aparte de esto hay dos cambios importantes: la documentación se ha "wikificado" y se mantiene ahora on-line, lo cual ahorra mucho tiempo a la hora de actualizarla (antes estaba online pero sin wiki, en PDF y en fichero CHM de ayuda de Windows). También, se ha modificado el código interno para evitar utilizar las características de la máquina Glulx que no implementa el interprete Git, haciendo así compatible, al menos en teoría, Superglús con Git (dado que la montaña no venía a Mahoma pues tuve que llevar a Mahoma a la montaña).

También hay ventajas que vienen de avances externos, como el soporte de sonido Ogg, por ejemplo.

Urbatain: Comentaste en el foro que el "problema" aquel sobre el parseado débil ya estaba resuelto. Para quien no conozca el asunto, en Las Aventuras de Rudolphine, había un momento donde un grillo cantor tonaba su habitual canción, pero al escribir "Escuchar grillo", se aplicaba un "escuchar" general de "escuchar en la localidad", lo cual daba una respuesta inadecuada. No quiero entrar en la polémica, en realidad me gustaría que explicases que tipo de parseado tiene Superglús y qué cambios se han incorporado para prevenir ese tipo de problemas.

Carlos: Simplemente Superglús es capaz de indicar ahora al programador que después de encontrar el verbo en la frase, encontró una palabra que fue incapaz de identificar. Así, se permite que desde la librería o por parte del programador, se pueda comprobar si eso ocurrió en caso de no haber encontrado un verbo y no un nombre. La librería base ya incluye comprobaciones de este tipo de manera que pueda contestar con frases del estilo "no veo eso que dices" en lugar de dar una respuesta genérica, en muchos verbos (en aquellos que se consideró que la respuesta debía ser diferente). Acabo de mirar y precisamente "escuchar" no hace uso de dicha funcionalidad en la librería base, aunque la respuesta que da me parece tan adecuada para "escuchar" como para "escuchar grillo". Ignoro cual era la respuesta por defecto en Rudolphine Rur, probablemente sería una diferente.

Urbatain: Futuro de Superglús, que mejoras tenéis en mente aplicar, y qué filosofía seguirá el futuro desarrollo de Superglús.

Carlos: Superglús es un PAWLike, así que seguirá una filosofía PAWS. No obstante la librería probablemente siga creciendo en cuanto vayamos recogiendo feedback, y sobre todo, deberá soportar una de las novedades del futuro Su-

Entrevista a Carlos Sánchez

El creador de Superglús 1.0 habla con Urbatain



perglús: PSIs. Al final con el soporte de PSIs algunas comprobaciones de la librería base podrán hacerse mejor, y el PSI se podrá tratar de manera adecuada. Además, se está trabajando en aumentar el sistema de efectos de sonido, con mayor número de canales de efectos, sonidos cíclicos, etc. Y por último, aunque sin entrar a fondo en ello, ando leyendo la documentación y dándole vuelta a como añadir soporte de ratón, y sprites (fundamentalmente para hacer gráficos móviles, pero claro, ya no me fio, que cualquier día me sale un Josep Coletas y me hace un Barbarian Quest).

Urbatain: ¿Y qué tal un IDE unificado? ¿Donde todos los componentes de Superglús estén juntos bajo un IDE atractivo? ¿Qué tal integrar txtMap, txtPAW e Inferno en el IDE?

Carlos: Eso es otra cosa pendiente, que no se si será para la próxima versión, es un IDE, o mejor un GUI, más visual, al estilo ADRIFT o QUEST, pero por el momento mis investigaciones para encontrar un RAD capaz de compilar para Windows y Linux al menos, y gratuito, solo me han llevado a Lazarus, el cual al ser object pascal me deja como único candidato conocido a crear el IDE, y la verdad, puede que lo haga, pero tengo que concienciarme porque es mucho curro. En cuanto a Inferno (y txtmap, que en el fondo subyace a Inferno), tengo claro que no es lo que piden los usuarios de Superglús, y se qué es lo que piden porque me lo piden a mí, y lo que buscan es un IDE tipo Adrift/Quest/VS. Inferno esta bien si te lees las instrucciones, pero no es nada intuitivo, se abre ahí sin más y no sabes que hacer. Ni Quest ni Adrift son así, y la gente lo que me pide son cosas como Quest o Adrift (o como Visual Sintac). De todos modos parece que Baltasar piensa meter más soporte para Superglús en Inferno, y me gustará mucho verlo. A mi Inferno personalmente me parece un gran invento, pero para mí, como digo, no es lo que me están pidiendo.

Urbatain: Como creador de Superglús estarás al tanto de los proyectos en ciernes que se desarrollan bajo este SCA. ¿Nos puedes dar un adelanto?

Carlos: Pues la verdad es que no, que no se de ningún proyecto que esté realmente en desarrollo, lo cual no quiere decir que no exista, porque la experiencia me dice que las aventuras hechas en Superglús aparecen por regla general sin previo aviso (parece que los autores, en general, no requieren mucha ayuda). Por el foro puedo intuir lo mismo que vosotros: que Jhames dice que probablemente Nearco IV, y que hay alguna gente que ha agradecido la salida de Superglús 1.0 y que lo estaba esperando, pero vamos, que eso se convierta en aventuras reales solo el tiempo lo dirá.

Urbatain: Por último, ¿cómo te suena **Carlos** Sánchez como autor de aventuras? Aparte de las chorrocientos de tareas que tienes como administrador de CAAD y autor de Superglús, ¿tienes algo aparte en mente?



Carlos: La verdad es que no, de vez en cuando me vienen ideas, pero no soy capaz de plasmarlas en guión. Es posible que sí haga algo en colaboración con otras personas, pero es poco probable que me haga una aventura en solitario. La labor de administrador del CAAD ya casi no me da trabajo por otro lado, tener varios administradores y un hosting no casero, es un gran invento.

Urbatain: Gracias por tu tiempo.

Carlos: A ti por escucharme.

Enlaces de interés: http://www.caad.es/superglus/

Urbatain,
es autor y teórico de la ficción interactiva

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto



Este tutorial pretende ser muy práctico, por lo que me voy a limitar a empezar con un pequeño glosario y después explicar con ejemplos. El tutorial presupone un cierto conocimiento de Superglús, siendo imposible entenderlo en caso contrario.

Glosario

Menú: Un menú es cada uno de los puntos donde la conversación nos muestra una serie de opciones y debemos elegir una.
Opción: Cada una de las frases alternativas que podemos decir en un determinado menú.

Condactos nuevos:

RESTART
El condacto RESTART, al ser ejecutado obliga al parser a volver al principio del proceso que se está ejecutando, o al punto de salto de doall en el caso de estar en un bucle DOALL.

GETKEY flagno
El programa ejecutará una pausa, esperando la pulsación de una tecla, y devolviendo un código representativo de dicha pulsación. Si la tecla pulsada es una carácter imprimible, devolverá su código ASCII, en caso contrario devolverá un código de control.
En general, el interprete devolverá el mismo código de control para la misma tecla pulsada, pero debido a la existencia de tantos interpretes es imposible asegurar esto. Por lo demás, GETKEY se comportará exactamente igual que ANYKEY(incluidos timeouts).

Preliminares

Antes de nada, como en todas las conversaciones vamos a tener que leer la pulsación de una tecla (la elección en el menú), y esta tecla se nos va a devolver como un código, vamos a definir en algún lugar del código, las siguientes constantes:

```
##define const KEY_1 49
##define const KEY_2 50
##define const KEY_3 51
```

También deberemos usar un flag para guardar el código de la tecla pulsada:

```
#define flg fKey 99
```

Finalmente deberíamos hacer una entrada en la tabla de respuestas para cada conversación, y poner cada una en un proceso nuevo. Por ejemplo:

```
HABLAR LUIS
 PROCESS pConvLuis
 DONE
```

Tutoriales

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto



Una conversación simple



```
_ _
 CLEAR fKey

; Menu inicial
_ _
 WRITELN “1. Hola”
 WRITELN “2. Adiós”


_  _
 GETKEY fKey


_ _
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN “Dices 'Hola'”
 WRITELN “Luis dice 'Hola'”
 RESTART


_ _
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN “Dices 'Adiós'”
 WRITELN “Luis dice 'Adiós amigo'”
 DONE
_ _

 RESTART
```

Explicación:

Al entrar en el proceso se nos mostrarán ambas opciones gracias a los dos WRITELN, y tras ello esperaremos la pulsación de una tecla gracias a GETKEY. Obviamente es importante que en nuestras opciones del menú se indique que tecla debe pulsar el jugador para elegir cada opción, o no sabrá que hacer. En nuestro caso hemos puesto 1 y 2.

Tras pasar del GETKEY tenemos en el flag fKey el código de la tecla pulsada. Las siguientes dos entradas nos permiten contestar según la opción elegida. Se comprueba la tecla pulsada, y se escribe la contestación correspondiente.

Una de las entradas acaba con RESTART y la otra con DONE. Si acabamos con DONE se cierra el proceso, y por tanto acaba la conversación. Si acabamos con RESTART se vuelve a empezar el proceso desde el principio, con lo que nos vuelven a presentar las opciones, pedir una pulsación de tecla, etc.

Por eso el “Hola” vuelve al menú, mientras que el “Adiós” nos saca de la conversación.

Finalmente, en prevención de que alguien pulse una tecla que no sea una de las opciones, si así ocurre, volvemos a empezar el proceso forzando así que se vuelva a escribir el mismo menú.

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto



Doble menú

```
#define CONST MENU_INICIAL 0
#define CONST MENU_SECUNDARIO  1

#define flg fMenu 100


_ _
 CLEAR fKey



; Menu inicial
_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 WRITELN “1. Hola”
 WRITELN “2. Adiós”
 WRITELN ”3. ¿Hablas inglés?”

; Otro Menu
_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 WRITELN “1. Hello”
 WRITELN “2. Good Bye”
 WRITELN ”3. Mejor en español por favor”



_  _
 GETKEY fKey

; Menu inicial
_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN “Dices 'Hola'”
 WRITELN “Luis dice 'Hola'”
 RESTART


_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN “Dices 'Adiós'”
 WRITELN “Luis dice 'Adiós amigo'”
 DONE
```

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto



```
_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN “Dices '¿Hablas inglés?”
 WRITELN “Luis dice 'Yes, I do.''”
 LET fMenu MENU_SECUNDARIO
 RESTART

; Otro Menu
_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN “Dices 'Hello'”
 WRITELN “Luis dice 'Hello'”
 RESTART


_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN “Dices 'Good Bye'”
 WRITELN “Luis dice 'Good bye my friend'”
 DONE


_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN “Dices '¿Mejor en español por favor'”
 WRITELN “Luis dice 'Vale.''”
 LET fMenu MENU_INICIAL
 RESTART



_ _
  RESTART
```

Bueno, aquí tenemos dos menús, controlados por el flag fMenu, que por defecto vale 0, por lo que la primera vez que entremos a la conversación se llegará al menú inicial. Como se puede ver, al elegir las distintas opciones, si elegimos la opción 3 del menú principal, además de contestar cambiamos el valor de fMenu. Así, al hacer el RESTART y volver al principio del proceso, no volveremos a entrar en el mismo menú, sino que entraremos en el secundario. Lo mismo ocurre con la opción 3 del menú secundario, de elegirla nos llevará de vuelta al menú principal.

Si os fijáis, al salir con la opción 2 del menú secundario, no restablecemos el valor del flag fMenu a 0 (MENU_INICIAL) por lo que salvo que lo hagamos desde fuera, la próxima vez que hablemos con este PSI, se entrará directamente en el menú secundario. De no quererlo así, antes del DONE, deberíamos hacer un LET fMenu MENU_INICIAL.

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto

El jugador cansino

```
#define CONST MENU_INICIAL 0
#define CONST MENU_SECUNDARIO  1

#define flg fMenu 100
#define flg fContadorSaludos  101

_ _
 CLEAR fKey

; Menu inicial
_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 WRITELN “1. Hola”
 WRITELN “2. Adiós”
 WRITELN ”3. ¿Hablas inglés?”

; Otro Menu
_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 WRITELN “1. Hello”
 WRITELN “2. Good Bye”
 WRITELN ”3. Mejor en español por favor”
_  _
 GETKEY fKey

; Menu inicial
_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_1
 LT fContadorSaludos 5
 WRITELN “Dices 'Hola'”
 WRITELN “Luis dice 'Hola'”
 PLUS fContadorSaludos 1
 RESTART

_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_1
 GE fContadorSaludos 5
 WRITELN “Dices 'Hola'”
 WRITELN “Luis dice 'Hola tío cansino, hola
otra vez'”
 RESTART

_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN “Dices 'Adiós'”
 WRITELN “Luis dice 'Adiós amigo'”
 DONE

_ _
 EQ fMenu MENU_INICIAL
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN “Dices '¿Hablas inglés?”
 WRITELN “Luis dice 'Yes, I do.''”
 LET fMenu MENU_SECUNDARIO
 RESTART

; Otro Menu
_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_1
 LT  fContadorSaludos 5
 WRITELN “Dices 'Hello'”
 WRITELN “Luis dice 'Hello'”
 RESTART

_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_1
 GE  fContadorSaludos 5
 WRITELN “Dices 'Hello'”
 WRITELN “Luis dice 'Hello! ¡Hola! Hallo! Ni
Haw! Alo!  PE-SA-DO'”
 RESTART

_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN “Dices 'Good Bye'”
 WRITELN “Luis dice 'Good bye my friend'”
 DONE
_ _
 EQ fMenu MENU_SECUNDARIO
```

```
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN “Dices '¿Mejor en español por fa-
vor'”
 WRITELN “Luis dice 'Vale.''”
 LET fMenu MENU_INICIAL
 RESTART


_ _
  RESTART
```

Como veis, cada vez que el jugador le dice “Hola”, aumentamos el valor de una variable, y si esta llega a 5, en lugar de entrar por la entrada que da la contestación normal, entraremos por otra en la que se ve al PSI ya cansado de tanto saludo.

El pirata

Este es un ejemplo más complejo, que viene incluido como ejemplo en el paquete de Superglús 1.0.

```
##define flg fMenu 100  ; Almacena el numero de
menu en el que estamos
##define flg fKey 101   ; Almacena la tecla
pulsada
##define flg fsabenombre 102 ; Seteado si el
jugador ya sabe el nombre del interlocutor
##define flg fMosqueado 103 ; Seteado si el ma-
rinero se ha enfadado con nosotros

##define const KEY_1 49
##define const KEY_2 50
##define const KEY_3 51
##define const key4 52
##define const key5 53
##define const key6 54


_ _
 CLEAR fKey

; ---------------- MENUS -----------------

; MENU 0


_ _
 EQ fMenu 0
 WRITELN "\21. Hola que tal"
_ _
 EQ fMenu 0
 ZERO fsabenombre
 WRITELN "\22. ¿Como te llamas?"
_ _
 EQ fMenu 0
 NOTZERO fsabenombre
 WRITELN "\22. ¿Y que haces aquí?"
_ _
 EQ fMenu 0
 WRITELN "\23. Adiós"

; MENU 1
_ _
 EQ fMenu 1
 WRITELN "\21. ¿El legendario tesoro?¿Que sa-
bes de el?"
_ _
 EQ fMenu 1
 WRITELN "\22. Eso son solo patrañas de mari-
neros borrachos."
_ _
 EQ fMenu 1
 WRITELN "\23. Bueno, me voy"


;---------------- ENTRADA DE TECLADO ---------
_ _
 GETKEY fKey

 ;------------------ Nuestra frase ----------

; MENU 0


_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN "\5Hola que tal"
_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_2
 ZERO fsabenombre
 WRITELN "\5¿Como te llamas?"
_ _
```

```
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_2
 NOTZERO fsabenombre
 WRITELN "\5¿Y que haces aquí?"
_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN "\5Adiós"

; MENU 1
_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN "\5¿El legendario tesoro?¿Que sabes
de el?"
_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_2
 WRITELN "\5Eso son solo patrañas de marineros
borrachos."
_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN "\5Bueno, me voy"



;----------------- RESPUESTAS ---------------


_ _
 ZERO fsabenombre
 WRITE "El marinero dice: "


_ _
 NOTZERO fsabenombre
 WRITE "Guybrush dice: "


; MENU 0
_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_1
 WRITELN "Hola amigo."
 RESTART

_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_2
 ZERO fsabenombre
 WRITELN "Me llamo Guybush Threepwood, y soy
un pirata."
 SET fsabenombre
 RESTART


_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_2
 NOTZERO fsabenombre
 WRITELN "Estoy en busca del tesoro de Melee
Island."
 LET fMenu 1
 RESTART
_ _
 EQ fMenu 0
 EQ fKey KEY_3
 WRITELN "Adiós."
 DONE

; MENU 1


_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_1
 ISAT 1 252
 WRITELN "Solo se lo que pone en este mapa."
 WRITELN "Guybrush te da un papel arrugado."
 PLACE oMapa CARRIED
 RESTART


_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_1
 ISNOTAT oMapa 252
 WRITELN "Ya te he dicho todo lo que se."
 RESTART


_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_2
 LT fMosqueado 3
```

Conversaciones por menús en Superglús 1.0

por Uto

```
 WRITELN "Bueno, si eso es lo que piensas..."
 PLUS fMosqueado 1
 RESTART

_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_2
 GE fMosqueado 3
 WRITELN "¡peleas como una vaca!"
 PLUS fMosqueado 1
 RESTART

_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_3
 LT fMosqueado 3
 WRITELN "Hasta luego amigo..."
 LET fMenu 0
 DONE

_ _
 EQ fMenu 1
 EQ fKey KEY_3
 GE fMosqueado 3
 WRITELN "Adios pesado..."
 LET fMenu 0
 DONE


;------------ REINICIAR PROCESO -------------
_ _
 RESTART
```

Este proceso es diferente en que se ha separado la parte en la que escribimos lo que nosotros mismos hemos dicho, de la parte en la que se escribe a su vez la respuesta. Por lo demás simplemente tiene mas capacidades:

1)El interlocutor pregunta el nombre del PSI, a partir de ese momento en lugar de por "el marinero" nos referimos a él por su nombre.
2)El menú inicial tiene una frase variable, si no sabemos el nombre del PSI, la segunda opción es preguntárselo, en caso contrario, la segunda opción es preguntarle qué hace aquí.
3)El interlocutor también se enfada si somos pesados y nos da respuesta diferentes
4)En un momento dado, el interlocutor nos da un mapa
5)Los textos se ponen en diferentes colores, o al menos se intenta (ya sabéis, el tema de Glulx y los estilos). De ahí los \5, \2,etc., que preceden a algunos textos.

Epílogo

Como habréis visto, crear conversaciones no es trivial, aunque teniendo las cosas claras y bien organizadas no es tan difícil. Es cierto que por ejemplo, el compilador de conversaciones de NMP era más orientado a hacer conversaciones de una manera sencilla, pero también estaba más limitado, al no poder poner cualquier condacto en las mismas, por lo que no se podían hacer acciones complicadas.

Con este sistema cualquier condacto es utilizable, porque al fin y al cabo es un proceso, por lo que nada impide hacer cualquier acción, por compleja que parezca. De hecho, nada impediría hacer una conversación tipo centralita telefónica, sí, ya sabéis "Pulse 1 si desea tal, pulse 2 si desea cual.. etc.) usando sonidos ogg o aiff ;)fmosqueado

Opinión

Primavera en los Cárpatos

por Planseldon

Dedicada a Samudio, Krac, Dhan, KillOrDie, Lumpi, Zak... y a todos los que se han dejado la piel por las Aventuras Conversacionales y un día dejaron de estar con nosotros.

El joven archivero abandona durante unas horas su cubículo subterráneo. En el exterior del Castillo los esqueléticos árboles transilvanos han empezado a verdear con los primeros retoños. La planicie se cubre de florecillas y los duros y hostiles parajes invernales se transforman en una agradable campiña que invita al paseo y a la reflexión sobre todo aquello que los ojos han visto y las manos han ordenado en los fríos y mohosos cajones de los niveles inferiores.

El archivero es joven, sí, pero nadie lo diría. Los campesinos se santiguan al ver su figura enlutada y evitan cruzar la mirada con él; demasiados años ya soportan la presencia de esos extraños personajes que entran y salen del Castillo Encantado.

Es un lugar extraño el Castillo. Ha tenido muchas formas y habitantes diversos. Pocos son los que recuerdan aún al primer Archivero: aquel viejo enjuto que comenzó la construcción del Castillo levantando sus cimientos en la fantasía de centenares de adolescentes incautos. Entonces aún estaba todo por hacer, y la labor del Archivero era más la de un travieso demiurgo que la de un verdadero ordenador de recuerdos. Porque al final de eso era de lo que se trataba: de ordenar los recuerdos, de explicar a los otros los mundos soñados para, a su vez, provocar nuevos mundos en mentes ajenas y entre todos crear el Castillo. El Castillo sería a la vez el monumento final y el Archivo. Una suerte de memoria colectiva inventada en la que cada mundo soñado sería un mirada distinta sobre el mismo paisaje. Un lugar en el que todo el que entrase se sintiera en su casa porque, al hacer suya la imaginación de los otros, él mismo se convertiría en parte de ese mundo soñado.

El joven archivero prosigue su paseo primaveral. Sabe que su mirada sobre el paisaje no es la mirada corriente del hombre que contempla la belleza de la naturaleza. Detrás de ese árbol están los recuerdos de aquel que soñó con tal o cual aventura. Detrás de ese cielo, de esa espiga de trigo, de ese horizonte, están los paisajes fantásticos de todos aquellos que antes poblaron el Castillo Encantado. ¿Qué habrá sido de ellos?





Primavera en los Cárpatos

por Planseldon

Pero no, lo cierto es que todos siguen allí: en el Castillo. Algunos todavía deambulan como sombras silenciosas, curiosean entre las nuevas entregas que siguen llegando (¿hasta cuando?) o incluso ellos mismos se sientan en alguna celda a soñar nuevos mundos con los que todo sigue creciendo. Otros hace mucho ya que callaron y permanecen inmóviles como estatuas de piedra con ojos de hombre que de vez en cuando se abren; súbitamente sorprendidos cuando alguien se acerca a tocarlos, quizás tan sólo para comprobar el espesor de la capa de polvo que las cubre.

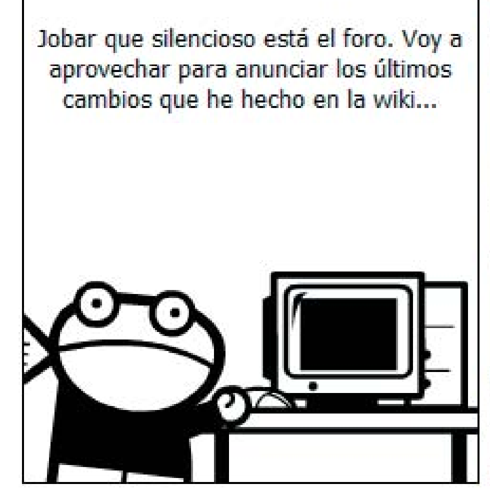
Y por último están los demás archiveros. El joven archivero sabe que, si bien hoy es él quien más trabaja en el Castillo Encantado, antes fueron otros los que durante años movieron febrilmente las cajas de sitio, trajeron millares de paquetes de sueños y ordenaron las fantasías de otros sin saber realmente ni el fin ni el objetivo de tantos esfuerzos.

¿Por qué cuál es el fin del Archivo? El joven archivero sabe -porque ha limpiado y ordenado sus huesos- cuántos son los que antes, como él, trabajaron con todas sus fuerzas en las profundidades del Castillo y hoy son tan sólo un nombre, un recuerdo, una docena de líneas en el Archivo. ¿Qué habrá sido de ellos? ¿De verdad han dejado el Castillo? No. Ellos siguen allí. No importa que en el mundo exterior sus conciencias hayan olvidado el Castillo Encantado y se encuentren entregadas a la vida laboral, a hipotecas, a aficiones mejores, a juegos multijugador en linea masivos, a partidos de fútbol en el canal de pago los domingos o a mujeres terribles que les cubren de hijos. Una parte de ellos seguirá allí, en el Archivo. Ese es el poder del Castillo: quien entra una vez ya forma parte de él para siempre.

Si como dijo un poeta de la antigua Grecia, "el hombre es el sueño de una sombra", qué mejor que construir nuestra morada en el reino de los sueños

Planseldon,
es teórico y archivero de la wikiCAAD

Post-Semana del Optimismo





Log del 23 de abril de 2009

Primer día de jornadas, 23 de abril de 2009
<Planseldon> en tiempos de los apóstoles los hombres eran tan bárbaros que se subían a los árboles y se comían a los pájaros
<Planseldon> en blogs, redes sociales, wikis, etc
<Planseldon> vovemos a tener noticias de nuestras antiguas novias del colegio, vemos fotos de nuestros amigos de cuando tenían 3 años
<Planseldon> nos reunimos con los amigos de la mili...
<Planseldon> en fin un desastre
<Planseldon> y la aventura no iba a verse libre de esta plaga
<Planseldon> así que nos encontramos en un momento en que la moda "retro" nos invade
<Planseldon> primero fue la irrupción del dr. Van halen
<Planseldon> después siguieron los remakes
<Planseldon> las fichas de viejas aventuras en la wiki (me culpa)
<Planseldon> y ahora lo peor de todo: la 3ª parte del anillo
<Planseldon> ¿qué será lo siguiente?
<Planseldon> en fin, bromas a parte, creo que es un buen momento -el 20 aniversario del fanzine del caad.
<Planseldon> para hacer balance de esta moda "retro"
<Planseldon> este gusto por las viejas aventuras ¿es positivo?
<Planseldon> escucho vuestras impresiones.
<Presi> yo creo que sí
<Presi> siempre que no se deje de lado lo actual, claro
<Netskaven> vaya por dios, yo estoy de acuerdo con presi :p
<Jenesis> yo creo que todo lo que ayude a no olvidar etapas anteriores significativas, es interesante
<Xpktro> yo creo que es una tendencia que es causada por su propia 'vejez', ya saben, recordar es volver a vivir...
<Jenesis> n<o, v
<Jenesis> yo no las viví
<Jenesis> y me parecen interesantes
<Netskaven> a mi me parece que basicamente esas aventuras estan viniendo a llenar un hueco que estaba un poco olvidado
<Planseldon> **empecemos por las aventuras viejas ¿merece la pena jugarlas?**
<Xpktro> pero claro, no estoy en contra para nada...
<Jenesis> mientras haya gente que guste de ellas no estaran muertas realmente
<Xpktro> pero claro que sí!, Un libro viejo, si es bueno, se vuelve a leer...
<Netskaven> y dentro de las aventuras viejas todavia queda todo un mundo por descubrir
<Xpktro> claro, que seguro estáis proponiendo eso en vista que los sistemas han avanzado
<Planseldon> y si merecen la pena jugarlas ¿qué aportan los remakes?
<Jenesis> y no estoy en mi ordenador ni en mi xchat
<[Manowar]> a mi me parece completamente absurdo que pudiendolo hacer en un entorno que llegaria a mas gente se usen maquinas de los 80
<Jenesis> perdón
<Netskaven> en eso puedo estar de acuerdo con [manowar]
<Jenesis> yo creo que la razon de hacer cosas a veces no es llegar a mas gente
<Xpktro> los remakes traen los nuevos avances de la tecnología en las if bajo las historias antiguas...
<Jenesis> sino llegar a quienes comparten tus gustos
<Presi> es que hay de todo, hay aventuras viejas que han envejido muy bien
<Presi> y otras que no
<Netskaven> yo creo que deberiamos hacer una distincion
<Jenesis> pero un remake siempre hace mas fácil el acceso, y pule la aventura
<Xpktro> claro, depende del remake, no es que haya visto malos tampoco...
<Netskaven> un remake no tiene porque ser algo retro, yo pienso que son conceptos distintos
<Planseldon> hoy en día empieza a ser más fácil jugar a aventruas de sistemas viejos que a algunas hechas para windows...
<Xpktro> también creo que más que una onda 'retro', es una tendencia hacia la mdoernización...
<Jenesis> yo es que tengo un ejemplo claro con remakorp, intente jugar la version spectrum magacorp y fui incapaz
<Presi> planseldon : completamente cierto ;)
<Planseldon> pues a mí remakorp me dio la impresión de que no aportaba nada, la verdad
<Xpktro> el remake sería llevar esta aventura vieja y nueva, hacia un sistema más nuevo y complejo, haciéndola jugable en casi cualquier cosa..
<[Manowar]> ya jenesis ya, pero a lo que me refiero es que costando el mismo esfuerzo es absurdo cerrarse puertas
<[Manowar]> si, planseldon los dichosos interpretes y maquinas virtuales
<Jenesis> planseldon, aportó que yo pudiera jugarla
<Netskaven> y como jen mas gente
<Planseldon> pues a mi me pareció igual que la de spectrum
<[Manowar]> de todas formas con el panorama aventurero actual que tenemos aqui
<Presi> lo que hay que aceptar como un hecho es que hay gente a la que le gustan los juegos clasicos en maquinas clasicas, a mi me parece respetable la verdad
<[Manowar]> gastar esfuerzos en hacer una aventura para spectrum me parece fuera de lugar xd
<[Manowar]> respeto a su autor y a su obra, que no digo que no tenga calidad esta eh?
<Planseldon> eso nos lleva a una de las grandes cuestiones que creo que tenemos que tratar en estas jornadas
<Jenesis> a ver, es que estamos hablando a la vez de remakes y de aventuras retro
<Jenesis> xd
<Planseldon> ¿qué nos gusta jugar? Y ¿qué nos gusta crear?
<Presi> de todo un poco ;)
<Planseldon> ¿hay realmente jugadores de aventuras viejas? Creo que sí.
<Planseldon> ¿hay jugadores de remakes? También
<Presi> planseldon : tu eres un ejemplo vivo de ello xddd
<Jenesis> xd
<Planseldon> ¿hay jugadores de aventuras de gusto antiguo? Sí
<[Manowar]> este es un punto sobre el que la comunidad tendria que incidir muy seriamente a mi modo de verlo
<Planseldon> pues no hay que darle más vueltas
<[Manowar]> el tema de los jugadores
<[Manowar]> pero supongo que eso va para otra jornada
<Planseldon> ¿y qué nos gusta crear?
<Xpktro> eso es una cuestión ya más personal... No sabría responderte con exactitud
<Planseldon> hay gente, como rockersuke, van halen o baltasar a los que les gusta crear aventuras "antiguas"
<[Drizzt]> muerte y destruccion
<[Drizzt]> :p
<[Manowar]> clasicas diria yo
<[Drizzt]> si eso se puede decir "crear" xd
<Jenesis> no las llamaría antiguas, yo diría que son para sistemas antiguos
<Netskaven> me gusta mas el termino de [manowar]
<Xpktro> yo no me voy para lo tan clásico, soy de los 'experimentales', pero si, de hecho me gusta esa narrativa y forma de trabajar 'a la antigua'
<Netskaven> aventuras con sabor clasico
<Jenesis> sip
<Xpktro> eso nets ;)
<[Manowar]> tambien depende a lo que se refiera al sistema de la aventura o al sistema con el que esta hecha la aventura
<Planseldon> y, además, parece que esas aventuras atraen a gente de fuera
<[Manowar]> si es lo segundo el terminos antigua le viene bien xd
<Planseldon> (al menos eso dice van halen)
<Planseldon> pero también está claro que hay gente a la que le horroriza todo esto (mel hython, que anda por ahí escondido)
<Presi> no dice ni una palabra :p
<Planseldon> pero está todo rojo :d
<[Manowar]> bueno planseldon yo mas que un error lo considero un "error" :p
<Melhython> es que: para empezar no parece que tengamos turnos ni nada, y veo que se dispersa demasiado esto
<Lacri1> a mí tampoco me gustan las retro, por eso estoy aquí calladita
<[Manowar]> 4[melhython4] enhorabuena por la tercera del anillo la he ejecutado, pero solo eso xd
<Melhython> a parte me parece que falta bastante gente, así que creo que de momento me limitaré a escuchar
<Planseldon> perdonadme, es que no está urba, que es el que sabe poner orden, yo traía ideas para debarir, pero soy un desastre chateando, no tengo ninguna experiencia

Log del 23 de abril de 2009

<Melhython> pues, planseldon
<Melhython> porquer no fijas lo que quieras exponer y vas marcando temas?
<Planseldon> bien, intentemoslo. Un momento de silencio, por favor
<Planseldon> propongo que hablemos pidiendo la palabra
<Planseldon> por temas
<Planseldon> y después réplica de los demás
<Planseldon> a ver si va más ordenado
<Planseldon> primer tema:modos y clases de aventuras. El gusto retro, la literatura interactiva, complejidad y jugabilidad, necesidad de la multimedia.
<Presi> perdón, eso son todos los temas de hoy
<Presi> no?
<Planseldon> es verdad :d
<Planseldon> retroaventuras. Todos los aspectos, retrocomp, retroacs, etc.
<Planseldon> eso
<Planseldon> primer tema
<Planseldon> retroaventuras. Todos los aspectos, retrocomp, retroacs, etc.
<Sarganar> nas
<Al-khwarizmi> bueno, yo en este tema no tengo gran cosa que decir, porque a mí lo retro, psé.
<Planseldon> bien, explicas un poco tu opinión al o pasamos a otro participante?
<Al-khwarizmi> ¿mi opinión? Bueno, más que una opinión es un gusto. Me parece que el tiempo de esas aventuras injugables con descripciones minimalistas ya pasó.
<Planseldon> a qué te refieres con "injugables"?
<Al-khwarizmi> ahora tenemos un medio abierto a todo tipo de posibilidades, y yo me centraría en explotar esas posibilidades, más que en hacer virguerías con 48 k de memoria que en los tiempos actuales no tienen mucho sentido, más que el placer de hacerlas (que no lo niego).
<Al-khwarizmi> injugables, sí. A mí las aventuras de spectrum que he probado se me hacen injugables.
<Al-khwarizmi> simplemente el parsing no da la talla, no entienden nada, y las descripciones tampoco son lo suficientemente explícitas para que me meta en la partida.
<Al-khwarizmi> la única aventura de spectrum que he llegado a terminarme es "witchcraft" y porque me encantan los combates y demás.
<Netskaven> pido la vez :p
<Planseldon> ok
<Planseldon> net
<Netskaven> a ver, cuando hablamos de aventuras retro creo que deberiamos distinguir entre varias cosas
<Netskaven> - aventuras hechas sobre/para sistemas retro
<Planseldon> lo de pedir la vez hacermelo en privado para que quede menos lioso :p
<Netskaven> - aventuras con sabor retro pero realizadas para sistemas "modernos"
<Netskaven> yo pienso que son dos cosas bien distintas
<Netskaven> el exito de las primeras ni lo entiendo ni lo comparto
<Netskaven> creo que es mas chominismo de los autores que otra cosa
<Netskaven> y ganas de no complicarse la vida
<Planseldon> pon un ejemplo de las segundas nets
<Netskaven> pensando...
<Netskaven> bastantes de las aventuras de jarel, por ejemplo
<Netskaven> aventuras llenas de "juego", lo que no significa descuidar la literatura
<Al-khwarizmi> pido la palabra.
<Netskaven> de hecho creo que el gusto por lo retro viene justamente de eso, hay jugadores a los que nos gusta jugar y no solo leer cosas bonitas
<Planseldon> primero jenesis
<Planseldon> si lo de al no es una réplica urgente :p
<Jenesis> ha terminado netsk?
<Planseldon> sí jen, todo tuyo
<Jenesis> ok
<Jenesis> yo pienso en parte como netsk, pero mtizando
<Jenesis> yo no veo nada malo a lo que hace van halen
<Jenesis> he jugado alguna sin problemas
<Jenesis> y he disfrutado
<Jenesis> lo que no puedo es jugar a las que son verdaderamente retros
<Jenesis> pero comprendo que haya gente a las que les gusten
<Planseldon> por ejemplo jen ¿cuál te ha resultado imposible?
<Jenesis> megacorp
<Jenesis> depues de haber testeado remakorp
<Jenesis> no pude ni salir de la nave !!
<Jenesis> entonces, no veo mal que se hagan nuevas para esos sitemas
<Jenesis> ahora los emuladores son bastante buenos
<Jenesis> pero no me siento capaz de invertir mi tiempo en jugar las que son verdaderamente retro
<Jenesis> he terminado
<Planseldon> bien al-k
<Al-khwarizmi> bueno, lo que yo iba a decir es que para mí, una aventura que tenga sobre todo juego no por ello es retro.
<Al-khwarizmi> yo creo que las aventuras tienen dos componentes: literatura y juego... Y deberíamos utilizar las dos todo lo que podamos.
<Al-khwarizmi> yo llamo retro a las aventuras que o bien están hechas en un sistema antiguo, o bien están hechas con medios voluntariamente limitados: descripciones mínimas, poca interactividad, etc. Etc.
<Al-khwarizmi> o basándose en una aventura antigua pero renunciarla a mejorarla gracias a las tecnologías actuales.
<Al-khwarizmi> lo de los puzzles, pues no me parece que porque una aventura tenga muchos sea retro, simplemente me parece otro estilo de hacer aventuras modernas.
<Al-khwarizmi> sólo era eso.
<Planseldon> ok xpktro
<Xpktro> bueno, despues de haberlos escuchado a ustedes, se me ha abierto mejor el panorama acerca del mundo retro
<Xpktro> lo de van halen, me parece un poco (pero solo un poco) absurdo, lo trataría más como algo experimental las primeras veces, y luego migraría a sistemas modernos..
<Xpktro> y como dice antes, esto de la onda retro, tiene más que ver con la tendencia suya, la de las personas 'mayores' a tener cerca los recuerdos que tenían antes. De hecho, si hay literatura buena la hay..
<Xpktro> y no me quejo de nada, pero pieno, aunque creo que no va a ser tan posible, que deberían moverse estas aventuras antiguas a sistemas algo mas modernos, con la tecnología que avanza y con las cosas que se desarrollan, podemos hacer cosas mucho mejores
<Presi> bueno yo estoy totalmente en desacuerdo con netskave
<Presi> a mi las aventuras de jarel no me parecen retro en absoluto
<Presi> otra cosa es que sean dificiles y tengan muchos puzzles, pero eso sigue vigente hoy en dia
<Presi> a mi me gustan las aventuras jugables sean retro o no
<Presi> porque también tenemos casos de aventuras injugables modernas
<Planseldon> como cual presi :d?
<Presi> prefiero no dar nombres ;)
<Presi> en cuanto a la retrocomp, que casi no se ha mencionado aun
<Presi> me parece una muy buena iniciativa porque sirve para mejorar aventuras que quizá en su momento tenían problemas de jugabilidad
<Presi> y se adaptan dignamente a las posibilidades actuales
<Presi> es todo por el momento :)
<Planseldon> ok, una puntualización de jen y después netskaven
<Jenesis> solo decir que antes he dicho que estaba de acuerdo con netsk, pero no precisamente con lo que ha dicho de las aventuras de jarel, a mí tampoco me parecen retro
<Jenesis> nada mas
<Planseldon> nets
<Netskaven> veamos
<Netskaven> primero me congratulo de que presi no este de acuerdo conmigo xd
<Netskaven> me sigue pareciendo que aqui tenemos doble concepto de retro, y deberiamos distinguirlo
<Netskaven> si vemos las ultimas tendencias en creacion de aventuras a nivel general en los ultimos años podemos descubrir facilmente que las aventuras de puzzles, con muertes y esas cosas no estan de moda
<Netskaven> ahora se lleva mucho las grandes literaturas, los grandes textos, las historias bonitas, pero con poco juego
<Netskaven> generalizando claro, que hay de todo
<Netskaven> si echamos la vista atras, veremos que en tiempos antiguos la idea era completamente distinta
<Netskaven> quizas por la limitacion de las maquinas, pero el concepto era completamente distinto
<Netskaven> quien se escandalizaba cuando te perdias

Log del 23 de abril de 2009

en un laberinto?
<Netskaven> a quien le extrañaba morir en alguna parte de la aventura?
<Netskaven> cuantas horas nos podiamos tirar resolviendo un puzzle?
<Netskaven> es esa la diferencia que yo hago entre aventura retro y aventura de nueva generacion
<Netskaven> evidentemente las dos cosas son combinables, pero es muy complicado no tirar mas hacia uno de los lados
<Netskaven> y hay jugadores para las dos cosas, esa es la gracia
<Netskaven> jamas defendere las aventuras con poca interactividad, creo que eso es algo que si deberia estar ya superado
<Netskaven> pero no creo que retro = poca interactividad
<Netskaven> paso palabra, que ya he escrito mas de la cuenta xd
<Planseldon> un par de puntualizaciones de al y jen y luego me toca a mí :d
<Al-khwarizmi> bueno, yo sólo quiero decir que si aceptamos la definición de retro de netskaven (que no sé si es buena o no, pero bueno, no creo que sea cosa de ponerse a discutir definiciones porque no acabaríamos nunca...), Bueno, entonces a mí me encantan las aventuras retro.
<Al-khwarizmi> porque me encantan las muertes, los combates, los puzzles, y demás.
<Al-khwarizmi> pero eso sí... Por favor... ¡Haced aventuras retro aprovechando las tecnologías actuales! Porque yo lo que no sé es por qué en 2009 tenemos que andar jugando aventuras que exprimen los kbytes, que usan parsers antiguos...
<Al-khwarizmi> o por ejemplo, una aventura como el ascensor, que a mí me encantó, me parece buenísima, pero... ¿Por qué tiene que tener gráficos puestos a propósito en baja resolución? ¿Por qué no usar lo que hay ahora?
<Al-khwarizmi> eso es todo por mi paret.
<Planseldon> jen
<Jenesis> segun mi punto de vista lo retro es aquello que tiene como minimo 20 años, sean aventuras o sistemas, las nuevas tendencias son los cambios que se van generando en la actualidad, todo lo demás entra dentro de lo actual .
<Jenesis> solo eso
<Planseldon> presi
<Planseldon> y vamos a ir pasando al segundo punto si os parece
<Presi> a mi me parece totalmente respetable la gente que tiene el "gusto retro" como el que tiene gusto por los vinilos o los coches de los años 50
<Presi> ya
<Planseldon> alguna cosa más? De la retrocomp no se ha dicho nada en concreto. Alguien quiere añadir algo sobre eso?
<Melhython> a mi me gustaría decir una cosa de la retro
<Planseldon> adelante
<Melhython> me parece que los participantes que están saliendo son muy interesantes
<Melhython> la aventuras que han escogido pueden ser bastante apetecibles
<Melhython> así que en global creo que ha sido una buena convocatoria
<Melhython> pero me parece que las bases son demasiado restrictivas este año a la vista de las diferentes percepciones de 'retrocidad' que se han expuesto
<Melhython> tal vez habría que pensarlo para la siguiente convocatoria
<Melhython> nada más
<Planseldon> réplica de jenesis
<Jenesis> en qué sentido te parecen restrictivas, mel?
<Melhython> básicamente sólo se admiten remakes
<Jenesis> y qué más se debería admitir?
<Melhython> creo que esto pasa a ser una conversación, no?
<Melhython> si quieres seguimos en privado
<Jenesis> si, claro
<Melhython> pero creo que bastante mal andamos
<Jenesis> bueno, es un tema de hoy
<Jenesis> la retrocomp
<Melhython> y que tenemos que favorecer la creación siempre que haya ilusión
<Melhython> 'revisitas' que no sean remakes como una ao2, por ejemplo, o un eudoxio2
<Melhython> creo que tienen sentido
<Planseldon> o el anillo 3 xd
<Jenesis> eso se esta admitiendo actualmente
<Jenesis> aunque este año no esta en las bases
<Jenesis> lo tendré en cuenta para la proxima convocatoria.
<Jenesis> nada mas
<Melhython> no me refería al anillo, que en cualquier caso no iba a estar en ninguna competición, pero si me hubiese alegrado ver algunas revisitas de algunas aventuras añejas
<Planseldon> yo también pienso que ese tipo de segundas o terceras partes de clásicos también deberían ser aceptadas en la retrocomp
<Planseldon> lo sé mel, lo he dicho para fastidiarte
<Jenesis> planseldon, se estan aceptando, la de balta es una secuela
<Jenesis> no es un remake
<Planseldon> cierto
<Jenesis> y hay otra en camino
<Planseldon> bien, entonces creo que lo que quiere mel es posible
<Planseldon> quizás sólo habría que ponerlo más claramente en las bases
<Planseldon> pues creo que vamos a pasar al segundo tema
<Jenesis> estaba en las anteriores, solo intente hacer un replanteamiento, pero veo que no es por ahí el camino
<Jenesis> nada mas
<Planseldon> **multimedia en las acs.**
<Al-khwarizmi> ok, sobre esto de la multimedia tengo un comentario.
<Al-khwarizmi> ¿puedo?
<Planseldon> ya sabéis: los que queráis hablar me lo pedís en privado para evitar el follón
<Planseldon> ok al
<Al-khwarizmi> bien... El otro día en el foro, alguien habló (no me acuerdo por qué) de un premio a la mejor presentación.
<Al-khwarizmi> y jenesis lo sugirió para los hispanos.
<Al-khwarizmi> a mí ime parece muy recomendable.
<Al-khwarizmi> porque creo que hay que potenciar las aventuras con multimedia, ya que tienen un acabado que gusta más a los novatos.
<Al-khwarizmi> eso es todo.
<Planseldon> sí, sería como recuperar el antiguo premio a los mejores gráficos pero con un concepto más amplio "mejor multimedia"
<Planseldon> un premio en el ques se evaluase en conjunto los gráficos, sonidos, etc
<Planseldon> no?
<Planseldon> jenesis
<Al-khwarizmi> sí, eso mismo.
<Jenesis> bueno, yo que he vivido la epoca de las radionovelas se que en la multimedia hay un pozo de recursos increibles
<Planseldon> pues me parece una gran idea lo de incluir esa categoría en los próximos hispanos.
<Jenesis> el ambiente al que a veces no se llega con el texto se puede llegar por medio de la multimedia.
<Jenesis> a mi parecer es interesante intentar explotar este recurso tanto en su faceta sonora como en la visual, no es imprescindible, ojo, pero sí muy interesante.
<Jenesis> todo lo que se enriquecer el entorno de la historia por mi parte será siempre bienvenido.
<Jenesis> nada mas
<Planseldon> netsk
<Netskaven> por mi parte otro voto a favor de incluir esa categoria en los hispanos, creo que el trabajo que da generar esa multimedia bien merece una recompensa, aunque solo sea un reconocimiento por los que forman la comunidad
<Netskaven> eso si, tal y como dice jen: multimedia como recurso enriquecedor si, como objetivo ultimo no
<Netskaven> a dia de hoy (cada vez menos, afortunadamente) el tocar el tema multimedia implia una ruptura con el tema multiplataforma
<Netskaven> elemento mucho mas importante en si mismo, bajo mi forma de ver
<Netskaven> conclusion: multimedia si, pero no a cualquier precio
<Planseldon> gracias, nets. Presi
<Presi> la multimedia esta bien, pero yo creo que una buena obra con multimedia es mejor si tiene opción de prescindir de ella y seguir siendo totalmente jugable
<Presi> por otro lado, no me gustaría que por la multimedia se dejaran de valorar otros aspectos tan importantes como la jugabilidad o los buenos textos
<Presi> y sin que sirva de precendente :), esto de acuerdo con netskaven sobre lo de mantener la compatibilidad con muchas plataformas aunque eso signifique sacrificar la multimedia

Jornadas aventureras 2009

Narrativa interactiva. ¿Cómo contar la historia interactivamente?

Log del 23 de abril de 2009

<Presi> es todo por el momento
<Planseldon> a mi cada vez me gustan más los efectos de sonido y menos las ilustraciones. O si acaso, de haberlas, en el estilo de jarel, que sugieran o acompañen al texto, porque, como hemos comentado muchas veces, una ilustración pobre junto a un texto rico, resulta grotesca y molesta.
<Planseldon> alk
<Al-khwarizmi> sólo quería decir que estoy de acuerdo con netskaven y con presi en que la multimedia no es una necesidad, es un complemento.
<Al-khwarizmi> y en que no es que todas las aventuras tengan que tener multimedia.
<Al-khwarizmi> pero también es cierto que en algunas aventuras queda muy bien, y que como se ha dicho da trabajo, y por último que es un buen elemento para atraer novatos.
<Al-khwarizmi> por eso apoyo ese premio a la presentación multimedia... No para que todas las aventuras tengan multimedia (también hay un óscar al mejor guión adaptado y no quiere decir que todas las pelis tengan que ser adaptaciones). Sino para potenciar que los que metan multimedia, se esfuercen en hacerlo realmente bien.
<Al-khwarizmi> eso es todo.
<Planseldon> bien, pues si no hay más sobre el tema, pasamos al último, que es de mucha miga
<Planseldon> **narrativa interactiva, como contar la historia interactivamente.**
<Planseldon> agárrense los machos que el título impresiona
<Planseldon> a ver quién se atreve a empezar :d
<Melhython> si nadie habla de eso, pues se pasa al siguiente y listos...
<Planseldon> jenesis
<Planseldon> espera mel, que todo es empezar...
<Jenesis> buneo, es que para mí la narrativa interactiva va implícita en todas las aventuras, vamos... Que es lo que es una conversacional
<Jenesis> no hay nada que exponer.
<Jenesis> solo eso
<Planseldon> net
<Netskaven> la cuestion que veo yo aqui es: hasta donde se tiene que imponer la narrativa a la interactividad?
<Netskaven> a que le damos prioridad (si es que se lo damos a alguna de las dos cosas)
<Netskaven> tiro el guante, a ver quien lo recoge ;)
<Planseldon> presi
<Presi> yo no estoy de acuerdo con jenesis
<Presi> no todas las aventuras tienen narrativa
<Presi> hay aventuras que se basan fundamentalmente en los puzzles (lo que netsk llamaba retro que a mi no me lo parece)
<Presi> no son ni mejores ni peores, son simplemente otra forma de ver las aventuras
<Presi> ya
<Planseldon> ok daré mi opinión
<Planseldon> el problema es el mismo en los relatos interactivos como en los tradicionales
<Planseldon> cuando uno se sienta a escribir una historia, no basta con querer hacer una historia, hay que tener algo que contar
<Planseldon> y aunque parezca mentira, eso no es tan frecuente
<Planseldon> y en el resultado se nota
<Planseldon> las mejores aventuras son aquellas en que, al terminarlas, vemos que el autor nos quería contar algo
<Planseldon> eso sería lo principal
<Planseldon> luego está ya el dominio del género, y en el caso de las aventuras creo que es muy importante saber hacerlas además "divertidas"
<Planseldon> si juntamos las dos cosas, queda una aventura estupenda
<Planseldon> bien, mel
<Melhython> yo quiero plantear una cuestión
<Melhython> supongamos que escribes un módulo de rol en el que planteas un asesinato misterioso
<Melhython> le das a tus jugadores papeles habituales
<Melhython> de una novela de agatha christie
<Melhython> pero sin explicarles lo que tienen que hacer
<Melhython> y sin plantearte a priori qué van a hacer
<Melhython> y dejas que todo 'transcurra'
<Melhython> el resultado es una historia? O consideráis que es otra cosa?
<Melhython> espero a seguir a que haya alguna respuesta
<Planseldon> bien antes de seguir, alguna réplica a mel?
<Netskaven> yo por ejemplo
<Planseldon> nets (supongo que jenesis y al no es réplica directa)
<Netskaven> a mi ese camino me parece por ejemplo algo que seria interesantisimo de explorar en la aventura
<Netskaven> siempre hablamos de intentar hacer historias, ¿pero porque no dejar que la historia tome forma por ella misma?
<Netskaven> es algo igual de interesante
<Netskaven> de hecho es algo que ya se empieza a explorar de forma muy eficiente en otros mundos ludicos
<Netskaven> todo vuestro
<Planseldon> jen
<Jenesis> yo doy por hecho que para que una conversacional lo sea, lleva implicita una historia y una interactividad mínimas.
<Jenesis> perdon tlfn
<Planseldon> alk
<Al-khwarizmi> bien... Dos cosas...
<Al-khwarizmi> cosa uno. Originalmente pedí el turno para responder a planseldon... Dices que las mejores aventuras son las que tienen algo que contar. Bueno, yo digo que no necesariamente. Por ejemplo, a mí me encantan las aventuras con buenos combates.
<Al-khwarizmi> si luego además tienen algo que contar, pues está bien, pero no lo considero estrictamente necesario.
<Planseldon> :d
<Al-khwarizmi> por ejemplo, "witchcraft" no tiene nada que contar (creo que todos estaremos de acuerdo en eso) y a mí me encanta.
<Al-khwarizmi> y sobre lo que ha dicho melhython...
<Al-khwarizmi> bueno, supongo que eso se podría llamar un relato no lineal, o como prefiero yo decir, un mundo simulado.
<Al-khwarizmi> a mí nunca me ha gustado mucho referirme a las aventuras como "historias" porque es un término un poco limitante. Implica una linealidad.
<Al-khwarizmi> y yo creo que sería ideal explorar mundos cada vez menos lineales, donde si hay una historia, la escriba más el jugador que el autor de la aventura.
<Al-khwarizmi> eso es todo.
<Planseldon> witchcraft (y en general las aventuras de coletas) son un ejemplo excelente de alguien que maneja magníficamente el género
<Planseldon> pero no siempre tiene algo que contar...
<Planseldon> (me refiero a la saga de witchcraft)
<Planseldon> sin embargo cuando cuenta algo (como en lucybel o en van halen), es mejor todavía
<Al-khwarizmi> mejor para ti... A mí me gustan más los combates de witchcraft ;)
<Planseldon> yo no he jugado wowitchcraft, pero jugué a las otras dos y no me gustaron
<Planseldon> bien, son opiniones
<Planseldon> xpktro
<Xpktro> creo que ente punto en particular, se comenta mucho pero no se ve algo que es medio interesante
<Xpktro> que el concepto linealidad junto con el de interactividad son... Como decirlo
<Xpktro> a falta de uno sobra el otro, es lo que he visto en casi todas las cosas que he jugado. Historias muy bonitas, que se pueden resolver con un par de comandos
<Xpktro> o descripciones cortas (sin dejar de ser bonitas) que explotan las capacidades mentales del jugador
<Xpktro> el hecho es que en realidad sí se puede lograr esa aventura en la que se puedan generar varias historias, desarrollos y finales, sino miren a blue lacuna
<Xpktro> pero es un trabajo bastante arduo, y es ahí en donde se ve ese desequilibrio, o hago una bonita hisotira poco jugable, o hago un mundo entero para jugar, pero carente de detalles literarios
<Xpktro> eso es todo, gracias :)
<Planseldon> réplica de jenesis
<Jenesis> no, no es replica, es que me he quedado a mitad xd
<Planseldon> ah es verdad :p
<Jenesis> yo el wow , o esas aventuras basadas en temas de rol no las veo como aventuras conversacionales
<Jenesis> por ejemplo, el comecocos conversacional para mi es un experimento, una curiosidad, pero no una aventura conversacional
<Jenesis> si no hay historia, no lo considero como tal
<Jenesis> nada mas
<Planseldon> bien, alguna opinión más?
<Presi> yo
<Planseldon> presi

Log del 23 de abril de 2009

<Presi> yo creo que se pueden representar las aventuras como un triangulo, en el que sus vertices serían:
<Presi> 1- historia, literatura, narrativa
<Presi> 2-puzzles y problemas
<Presi> 3- simulacion, rol y mundos virtuales
<Presi> esto no es nuevo, ya se ha dicho alguna vez
<Presi> y una aventura verdaderamente buena es aquella que sabe reunir estos tres puntos sin que se peguen entre ellos
<Presi> cierto que puede salir alguna obra maestra que se base fundamentalmente en uno solo de los puntos
<Presi> pero eso suelen ser son excepciones
<Presi> he terminado
<Planseldon> muy de acuerdo con eso del triángulo
<Planseldon> bueno, pues ya no hay más puntos por hoy
<Melhython> quisiera hablar de esto
<Melhython> antes de que abras a temas generales
<Planseldon> ok
<Melhython> creo que las opiniones expuestas son un buen dibujo de lo que pasa en la comunidad
<Melhython> yo creo como presi que estamos en un género híbrido, que básicamente está situado sobre tres soportes que son los que ha indicado
<Melhython> es un género tan híbrido que ni siquiera me atrevo a indicar de 'qué' es género
<Melhython> sin embargo me da la sensación de que surgen entre nosotros opiniones demasiado... Como decirlo, academicistas sobre lo que es y sobre lo que no es
<Melhython> he abogado en el pasado más de una vez en separar o clasificar
<Melhython> y luego he pasado a pedir que abramos la visión a muchas cosas 'relacionada' con todo esto
<Melhython> yo personalmente no me atrevo a decir si un libro juego tiene cabida o no en la comunidad
<Melhython> ni si lo tiene un poema realizado con dibujos fractales que al pulsarlos sueltan una historia entralazada
<Melhython> la historia es la base?
<Melhython> la historia entendida como algo lineal y concreto?
<Melhython> me parece una definición demasiado pobre a estas alturas
<Planseldon> o los foro-juego de jhames
<Melhython> (o los foro-juego.... De acertijos-de-jhames)
<Melhython> yo creo que tenemos que plantearnos como comunidad
<Melhython> si somos una comunidad de algo concreto o no
<Melhython> creo que simplemente no se ha hecho una reflexión en ese sentido y sin embargo hay presiones sobre lo que debe ser considerado o no considerado en la comunidad
<Melhython> (a parte de si sobre la 'x' es salidas)
<Melhython> yo, creo que hay mucho terreno que explorar en el futuro en las tres patas
<Melhython> con las tres
<Melhython> con dos
<Melhython> con una
<Melhython> y con hibridación
<Melhython> me interesan los temas 'interactivos' en general
<Melhython> y solo querría saber si esta es la comunidad adecuada o tan sólo es de las 'aventuras conversacionales de antaño' o 'cómo las que hacen ellos'
<Melhython> nada más
<Planseldon> alk
<Al-khwarizmi> bueno, yo quería hacer un comentario al hilo de lo que ha dicho presi...
<Al-khwarizmi> el análisis en triángulo que ha hecho me parece muy interesante (dice que no es nuevo, pero bueno, personalmente no lo había visto antes dicho de ese modo).
<Al-khwarizmi> y, ya que en la wiki dice que soy un teórico, me voy a permitir hacer una observación teórica que igual consideráis una ida de olla... :P
<Al-khwarizmi> no sé si conocéis otro triángulo clásico de las aventuras, lo que graham nelson llama el "triángulo de identidades". Está en wikicaad.
<Al-khwarizmi> básicamente, dice que en las aventuras hay tres identidades básicas que configuran el juego: el narrador, el jugador y el personaje.
<Urbatain> antes de que al diga una palabra más
<Urbatain> reholas :)
<Al-khwarizmi> jajaja, buenas, urbatain :)
<Urbatain> lo siento pero una misa de difuntos
<Urbatain> sigue al
<Al-khwarizmi> pues decía... Si os fijáis, el triángulo que ha mencionado presi está íntimamente relacionado con el triángulo de identidades famoso.
<Planseldon> http://wiki.Caad.Es/tri%c3%a1ngulo_de_identidades
<Al-khwarizmi> las aventuras que se desvían hacia 1 (historia, literatura, narrativa) son las que le dan preponderancia sobre todo al narrador. El narrador cuenta una historia y lleva la voz cantante, el jugador y el personaje intervienen menos.
<Al-khwarizmi> las que se desvían hacia 2 (puzzles, etc.) Son las que le dan preponderancia al jugador. Es el que tiene que pensar las soluciones a los puzzles, al fin y al cabo.
<Al-khwarizmi> y las que se desvían hacia 3 (simulación, rol) lógicamente le dan preponderancia al personaje. Ya que se centran en modelar a ese personaje, sus progresos, las cosas que puede hacer, las interacciones con otros, etc.
<Al-khwarizmi> eso es todo... Y bueno, sobre lo de mel, comentar que yo creo que esta comunidad debería ser de "aventuras conversacionales y medios relacionados", y estar abierta a todo tipo de medios "fronterizos" e híbridos.
<Al-khwarizmi> eso es todo.
<Planseldon> urba
<Urbatain> ah ya?
<Urbatain> bueno voy a preparar unas diapositivas
<Urbatain> id parlando de lo ya hablado please
<Planseldon> un poco de paciencia, querido píºblico
<Urbatain> si os place
<Planseldon> yo quería decir algo sobre lo de mel
<Urbatain> pues dilo
<Urbatain> :)
<Planseldon> creo que cada uno tiene aquí sus propios intereses, aunque en conjunto van cambiando por "modas"
<Planseldon> ahora hay una cierta moda "retro" en un sentido amplio, como ya hemos dicho
<Planseldon> hace unos años hubo una moda experimental (o nano, como se solía decir)
<Planseldon> aunque creo que en el ambiente actual también hay un gran interés por la pata literaria (por ejemplo la serie miníºscula de grendel)
<Planseldon> o tu misma hierba tras el cristal, que tuvo un éxito extraordinario.
<Planseldon> o las obras de expio
<Planseldon> y no sigo, pero, en fin, que creo que, pese a la moda retro, también hay un gran interés por explorar las posibilidades de las ac como medio de expresión literaria
<Planseldon> bien, urba
<Urbatain> ok
<Urbatain> eso que comentas también pasa en guirilandia
<Urbatain> odio ser el pájaro agorero que trae siempre noticias de los guiris
<Urbatain> pero así es :p
<Planseldon> no no, estabamos esperándolo
<Planseldon> eso mismo le comentaba a mel
<Urbatain> se nota la evolución del "mercado"
<Urbatain> tanto de ellos como la nuestra
<Urbatain> quizás ellos no caen tanto en lo retro
<Urbatain> pero es claro que lo retro para nosotros es muy fuerte
<Urbatain> (aunque luego haya gente incapaz de jugar a un diseño de 1989) :p
<Urbatain> sólo eso, que en toda comunidad se nota la evolución, se pasa por fases
<Urbatain> ahora soltaré mi rollo
<Planseldon> (a ver, chir que pida la palabra como todo el mundo :d)
<Urbatain> yo quería poner sobre la mesa
<Urbatain> y no se si ya lo habéis puesto
<Urbatain> si es así me corregís
<Urbatain> el tipo de narrativa de las acs
<Urbatain> si debemos buscar una forma de narración interactiva genuina de este medio
<Urbatain> olvidandonos de la literatura
<Urbatain> del cine
<Urbatain> del los guiones
<Urbatain> y de la madre que los parió
<Urbatain> recuerdo hace tiempo un artículo de krac o de grendel, no se bien
<Urbatain> sobre cómo hacer guiones para aventuras basandonos en holliwood
<Urbatain> puuufrlrlrl
<Urbatain> sencillamente somos interactivos
<Urbatain> quizás traer cosas de otros medios ya asentados no sea más que un lastre
<Urbatain> quizás llegó la hora de encontrar nuestros propios paradigmas
<Urbatain> nuestra forma de narrar
<Urbatain> ahora una diapositiva, de algo que los

Log del 23 de abril de 2009

juegos poseen genuinamente

<Urbatain> y que ningún otro medio puede aspirar a tener

<Urbatain> http://www.caad.es/spac/spip.Php?Article193

<Urbatain> creo que en eso está lo esencial

<Planseldon> oks presi

<Urbatain> y es el camino que hay que seguir

<Urbatain> .

<Urbatain> si presi

<Presi> yo solo quiero puntualizar que no tenemos porque seguir las "directrices" que marcan los anglosajones

<Presi> que podemos crear nuestro propio camino (nunca mejor dicho) sin necesidad de reflejarnos en ellos

<Presi> solo eso

<Planseldon> bueno, pues como ya hemos acabado con los temas, vuelvo a abrir la palabra para todos sin necesidad de moderación, para discutir libremente

<Urbatain> habéis parado para cenar?

<Planseldon> paso la moderación a urba que la hara sin privado

<Planseldon> o como quiera :d

<Urbatain> a mi me interesa que alguien responda a la pregunta de la viñeta del spac

<Presi> nosotros vamos a cenar ahora

<Urbatain> cómo definiríais eso sin caer en un anglicismo

<Urbatain> aunque yo tb tengo que cenar, acabo de caer de viaje :p

<Urbatain> paramos un rato?

<Al-khwarizmi> yo cené unos sandwiches mientras hablaba.

<Urbatain> o id hablando

<Urbatain> si os place claro

<Al-khwarizmi> supongo que simplemente no linealidad, urbatain.

<Urbatain> :p

<Al-khwarizmi> yo llevo años y años hablando de la no linealidad... Como desde el día que entré... Y nadie me hace caso :p

<Al-khwarizmi> todos hablando de "historias" :p

<Xpktro> al-khwarizmi, el problema de la linealidad, es que para dejarla se requiere más trabajo delante del ordenador

<Xpktro> trabajo que exige tiempo, que no todos tienen....

<Planseldon> wowitchraft es no lineal? Al?

<Urbatain> jo, tengo que cenar, ahora vengo

<Al-khwarizmi> sí, es relativamente no lineal.

<Urbatain> tb leere por encima todo lo dicho

<Netskaven> yo estoy cenando xd

<Planseldon> pero se puede contar algo sin que sea lineal...

<Planseldon> como en pronto

<Al-khwarizmi> sí, claro que se pueden contar cosas, pero no es estrictamente una "historia", ¿no? Es otra cosa.

<Netskaven> estoy con al-khwarizmi

<Netskaven> la idea tipica de una historia es algo con un principio, un desarrollo y un fin

<Netskaven> y no creo que sea el unico camino disponible

<Planseldon> bien, estamos de acuerdo: lo importante no es querer hacer una historia, es tener algo que contar, que no es lo mismo.

<Xpktro> bueno, al menos no comparto la idea de la linealidad, he tratado de hacer las cosas lo más 'no lineales' posibles, aunque no he hecho casi nada, es esa mi idea

<Al-khwarizmi> sí, tener algo que contar está bien (aunque ya digo que tampoco es imprescindible... A mí una aventura con buenos combates y buenos orcos me gusta, aunque no tenga mucho que contar)

<Netskaven> y si cambianos el "algo que contar" por el "intentar trasmitir alguna sensacion"?

<Netskaven> creo que eso nos abre muchos mas caminos, e interesantes

<Planseldon> es lo mismo, nets, si intentas transmitir una sensación es porque sabes lo que quieres contar

<Netskaven> no necesariamente

<Netskaven> puede querer transmitir tension o emocion y no necesariamente contando una historia

<Netskaven> si no dejando que te pasen cosas

<Netskaven> un ejemplo podia se witchcraft

<Planseldon> es un problema semántico, pero si lo prefieres, a mi tu definición me vale: lo importante es querer transmitir una sensación.

<Xpktro> es eso lo que también quería decir, es un problema semántico, es que las aventuras conversacionales son conversacionales, nada más

<Planseldon> buenas jarel, te has perdido to'

<Xpktro> algo que no tenga historia no debería llamarse como tal...

<Jarel_> supongo que terminó :/

<Xpktro> al menos no algo que tenga una historia no tan compleja...

<Planseldon> **estamos en la discusión libre**

<Melhython> hemos hablado sobre el sentido de lo retro, y se ha visto que hay directamente varias ideas de lo que es retro (hasta se le ha llamado a jarel según parece)

<Radin> lo peor es que los temas que se trataban mañana me interesabna especialmente, y volveré a salir del trabajo a la misma hora

<Melhython> cosa que evidentemente lo insulta

<Netskaven> se desmayo de la impresion xd

<Melhython> luego se ha hablado sobre la necesidad o no del multimedia

<Radin> bueno, a pertir de ciertas edades...

<Melhython> y la respuesta es que sí, que hace falta el multimedia

<Melhython> con matices

<Melhython> y finalmente se ha hablado sobre la necesidad de historias o no, y de si el género está claro o no

<Urbatain> es que encima tengo el gato en postoperatorio :)

<Urbatain> le hemos castrado hoy

<Urbatain> pobre

<Urbatain> me siento culpable

<Xpktro> urbatain, desalmado! Proble gato >.<

<Radin> yo pensaba que la mayoría diría no al multimedia

<Melhython> (tirano mutilador... Si hasta no me extraña...)

<Urbatain> yo hoy en día, digo como en el foro

<Urbatain> los medios trascienden

<Al-khwarizmi> se ha propuesto un premio hispano a la mejor presentación, centrado en el multimedia, radin.

<Melhython> :p

<Urbatain> es inevitable

<Xpktro> de hecho el multimedia esta entrando con fuerza por aca, contrario a lo que iba a pensar un tiempo atras...

<Urbatain> ya no es multimedia sólo

<Urbatain> dentro de poco veremos el anillo parte iv

<Radin> imagínate que 2 gatos gigantes con batas verdes te hicieran a tí lo mismo ¡desalmado!

<Urbatain> con video de beyoncé

<Urbatain> me lo puedo imaginar perfectamente

<Netskaven> como se nota que no tienen gatos xd

<Urbatain> hasta hace poco se hacía

<Urbatain> y seguro que que aún se hace

<Urbatain> el vaticano aún tiene niños cantores?

<Urbatain> :)

<Radin> je je

<Xpktro> bueno, yo tengo gata, y le he enseñado bien >.>

<Radin> y sí... Tengo gata y ahora está en celo

<Radin> (como yo ;)

<Urbatain> je

<Urbatain> con los gatos no se puede

<Urbatain> se escapan

<Urbatain> se ponen violentos

<Urbatain> lastiman a terceros

<Melhython> (los humanos siempre estamos en celo, radín... Bueno, creo que las mujeres dicen que tb, pero no...)

<Urbatain> te denuncian

<Urbatain> etc

<Urbatain> los gatos tienen tambien celo continuo

<Urbatain> al menos mi gato :p

<Urbatain> tenía

<Urbatain> pobre

<Xpktro> mi gata entra en celo, pero no le gusta salir de casa, se lo he enseñado desde pequeña, no quiere ni subir a la azotea 12:4þ

<Xpktro> nunca ha tenido crías, salvo un caso en el

<Urbatain> al-khwarizmi, , se trata de contar historias con no-linealidad

<Urbatain> historia tienes

<Urbatain> pero sujeta a la no linealidad

<Urbatain> más bien se modelan universos

<Urbatain> más que historias

<Urbatain> pero eso es un extremo

<Xpktro> interactividad=menos linealidad=mas trabajo=menos tiempo

<Al-khwarizmi> claro. Se trata de modelar un universo. Una historia, propiamente dicha, en el sentido tradicional, no es.

Log del 23 de abril de 2009

<Xpktro> digo, mas tiempo...

<Radin> volviendo a lo anterior, me parece genial y lógico lo del premio hispano a la avent. Con mejor multimedia

<Urbatain> paradojicamente, yo opino lo contrario

<Xpktro> no sabia que lo habia...

<Xpktro> es que resultan pocas las aventuras que participan con multimedia...

<Urbatain> sino en un tiempo tendríamos el premio a la mejor canción con beyoncé

<Urbatain> a la mejor poesía

<Urbatain> a la mejor portada

<Urbatain> y así un largo etc

<Radin> más lógico que un premio a la avent con mejores psi y otro al mejor psi (que siempre serán para la misma aventura)

<Netskaven> ahi le ha dao xd

<Melhython> (:), mira en eso estoy de acuerdo)

<Xpktro> no creo lo de 'regalar premios', lo de multimedia necesariamente se ha tenido que dar...

<Radin> o lo mismo con los puzzles

<Al-khwarizmi> no tendrían por qué ir a la misma si las aventuras fuesen más largas.

<Urbatain> exacto

<Urbatain> los guiris

<Al-khwarizmi> el problema es que, con tanta mini, es difícil ver aventuras que tengan mucho más de un puzzle relevante y un psi.

<Urbatain> (y odio siempr eponerles de ejemplo)

<Urbatain> si supiese hablar francés podría opinar de la comunidad francesa

<Urbatain> sigh!

<Urbatain> los guiris tienen

<Urbatain> mejors psis

<Urbatain> mejor psi individual

<Al-khwarizmi> ¿cuándo fue la última vez que visteis una aventura en español con más de un psi relevante? Yo creo que por mi parte, en "eudoxio" o por ahí :/

<Urbatain> y mejor pj personaje jugador

<Urbatain> juas

<Urbatain> la hemos visto hoy al-khwarizmi

<Xpktro> no es porque son muchos mas que nosotros?

<Urbatain> se llama el anillo iii

<Urbatain> :p

<Al-khwarizmi> ah, bueno. Aún no la he jugado.

<Urbatain> todos son relevantes!

<Urbatain> si hasta son protas!

<Melhython> nada de propaganda, please

<Al-khwarizmi> tengo que hacerlo, pero de momento no he tenido tiempo.

<Urbatain> es un ejemplo práctico mel

<Urbatain> sino, haber publicado tras las jornadas :p

<Al-khwarizmi> pero bueno, será una excepción. También en el anillo i había más de un psi relevante (pero era anterior a eudoxio).

<Urbatain> ciertamente

<Al-khwarizmi> pero si quitas el anillo iii, no creo que encuentres muchas aventuras recientes con más de un psi relevante.

<Urbatain> en sonrisas y lágrimas la gybrollayta esa

<Urbatain> era relevante :p

<Melhython> al-k, define relevante

<Melhython> creo que hablamos frecuentemente sin... Aclarar

<Al-khwarizmi> ya, era relevante pero era uno, yo estoy hablando de más de uno.

<Urbatain> que no sea una mera puerta para abrirla con su llave?

<Al-khwarizmi> relevante... Pues yo llamo relevante a un psi que no responda a una sola cosa en un momento dado.

<Al-khwarizmi> sí, eso mismo. Que no sea una mera puerta.

<Urbatain> hacer aventuras con muchos psis es complejo, yo creo que sólo mel lo ha logrado

<Urbatain> no?

<Melhython> pnj-ventanilla

<Urbatain> son lo súnicos psis que se sienten bien

<Melhython> en eso estáis todos de acuerdo?

<Urbatain> el resto suelen ser pobres

<Urbatain> es fácil acordarse de los de anillo 1

<Urbatain> los de eudoxio tb son muy buenos

<Urbatain> no se ha ha vuelto a hacer algo similar

<Al-khwarizmi> exacto.

<Melhython> me gustaría escuchar a los demás

<Melhython> a presi y a radin

<Melhython> por ejemplo

<Melhython> para vosotros un pnj es más o menos importante por no ser un pnj-ventanilla?

<Radin> a ver... Yo creo que un personaje-puerta realmente no es un psi

<Radin> un psi como mínimo te tendría que dar diferente inform. Según el momento de la aventura

<Radin> y poder interactuar con él de varias maneras

<Radin> no sólo dar con la cción correcta para que te abra la puerta

<Melhython> que tal los de sidra o la abuela de pincoya?

<Melhython> eso es suficiente? (Pueden contestar todos)

<Netskaven> mmmm

<Urbatain> la abuela de la pincoya mola

<Urbatain> porque hace de intro

<Urbatain> y de mandato de la misión

<Urbatain> a la par de ayuda del juego

<Netskaven> yo pienso que es cuestion de que se sienta mas o menos vivo, no de cuanta informacion de

<Radin> enlas normas de la casa de la sidra ;) je je ahi algún psi puerta pero otros que sí son importantes y que según una situación u otra te va dando unas

<Urbatain> eso está bien, integrar elementos de juego en un personaje

<Radin> hayç

<Al-khwarizmi> la abuela de la pincoya está bien, pero es una, yo antes hablaba de aventuras con más de un psi relevante. Con uno, sí que se ven.

<Urbatain> je, en la pincoya hay varios relevantes

<Al-khwarizmi> también la voz de hierba es relevante, pero es sólo uno (el mono es una ventanilla, bien hecha pero ventanilla, diría yo)

<Melhython> sacaba a colación esto, al-k, porque creo que piensas en la pata de la simulación

<Urbatain> el mono es un mando a distancia

<Melhython> cuando hablas de pnj 'relevante'

<Melhython> yo tb, pero eso en realidad no tiene porqué ser muy general

<Al-khwarizmi> sí, desde luego si metes simulación... Con movimiento, y demás... Lo haces para mi gusto mucho más relevante.

<Al-khwarizmi> o, parafraseando a netskaven, mucho más vivo.

<Al-khwarizmi> (y si encima juega a los ustortanos, y juega mal, mejor aún) :p

<Melhython> por ejemplo para mi el módulo de información de hierba no es un pnj (de hecho su programación interna no es... Nada)

<Melhython> y se le votó para mejor pnj

<Melhython> por qué?

<Al-khwarizmi> bueno, la verdad es que es discutible si es un pnj o no... Pero es que si no lo es... En las aventuras actuales casi no hay pnj's.

<Radin> opino como tú mel

<Al-khwarizmi> porque no hay cosas que sean mucho más pnj que eso.

<Al-khwarizmi> (por cierto, sidra aún no la he jugado, tal vez sea otra excepción a todo esto).

<Melhython> pero la gente lo votó no por pnj (definición en la cabeza) sino por 'personaje'

<Melhython> así que la pregunta abierta sería, ¿es importante que 'viva' en la aventura o sólo que 'se haga sentir' como un personaje?

<Xpktro> es cierto, puedes hacer un 'personaje' con varios objetos que tengan comportamientos distintos a lo largo de la aventura...

<Al-khwarizmi> yo creo que en general la b bien, y la a mejor.

<Urbatain> un pnj no lo forman sus tripas

<Urbatain> sino como lo percibe el jugador

<Melhython> mis indios de apache viven en la aventura, pero nadie los 'quiere' como personajes, el módulo no vive para nada en la aventura, pero la gente lo quiso como pnj

<Al-khwarizmi> aunque puede ser mejor un personaje que se haga sentir muy bien, que uno que viva muy mal, claro. :D

<Urbatain> os recuerdo que dracula ganó, y ni siquiera existía como objeto

<Urbatain> eran todo mensajes 8-o

<Urbatain> a mi los de apache me gustan

<Al-khwarizmi> a mí me gustó apache.

<Urbatain> se sienten reales

<Urbatain> la hermana

<Urbatain> la flor marchita

<Urbatain> el oso

<Netskaven> es lo que yo digo, basicamente un personaje es algo qeu sientes vivo

<Xpktro> entonces creo que a eso debemos de votar...

<Netskaven> sea lo que sea

<Xpktro> o eso se deberia de hacer...

<Melhython> jeje, urba y al-ka, la reserva simulacionista de ocaaddente

<Urbatain> hay una anécdota que dice

Log del 23 de abril de 2009

<Netskaven> jajajajaja
<Urbatain> si tienes personajes en la historia
<Al-khwarizmi> xpktro, el caso es que... ¿En el 2008 hubo alguno así? (Ya digo que no he jugado sidra, pero en el resto que yo sepa no había...)
<Urbatain> hazlos sordos y mudos
<Al-khwarizmi> sí, yo seré simulacionista hasta la muerte. :D
<Urbatain> los personajes son la muerte de programar
<Melhython> al-k qué jugaste de la monstruosa?
<Xpktro> ...
<Al-khwarizmi> en mi contribución a la orcoscomp espero que veáis algo de simulacionismo, aunque sea muy light.
<Urbatain> esdemasiada complejidad
<Urbatain> es casi mejor sacarlos de la ecuación
<Urbatain> salvo en juegos como el anillo, donde la base son los personajes
<Urbatain> es un juego de personajes
<Urbatain> como una película coral
<Urbatain> en el resto de historias
<Urbatain> mátalos
<Urbatain> hazlos sordos, mudos
<Al-khwarizmi> hmm, a ver, jugué pincoya... Vardock... Y un poco alien (no mucho).
<Netskaven> por cierto urba, te voy a tener que contratar
<Urbatain> muertos mejor :p
<Radin> tengo ya tres apuntaditas para probar: apache, anillo 3 y eudoxio ;)
<Urbatain> y eso netskaven ?
<Netskaven> que necesito soporte de infsp6 xd
<Al-khwarizmi> yo tampoco creo que los personajes sean tan terriblemente complejos de programar. Es un poco mito, eso.
<Urbatain> uf, estoy tan oxidado netskaven
<Melhython> depende de para qué jugador al-k
<Al-khwarizmi> por ejemplo en eudoxio los personajes no eran espectaculares, no hacían tantas virguerías como los del anillo, pero eran lo suficientemente buenos para resultar creíbles, o para sentirlos vivos como dice netskaven.
<Netskaven> mucho menos que yo, fijo xd
<Melhython> no sé si jene está por aquí
<Al-khwarizmi> y yo no creo que los personajes de eudoxio fuesen muy difíciles de programar.
<Al-khwarizmi> yo por lo menos podría recrearlos en age sin gran esfuerzo.
<Melhython> que representa una parte del caad 'sin sentimientos no, gracias'
<Melhython> para esa clase de jugador, la incoherencia del pnj los hace indeseables
<Radin> cierto, yo no creo que sean tan dificiles de programar, pero puedes llegar a complicarlo hasta la saciedad
<Melhython> para presi, su sordera
<Melhython> etc...
<Urbatain> pero los personajes de eudoxio
<Urbatain> putnos importantes
<Urbatain> 1) actuaban
<Urbatain> 2) eran ventanillas de información
<Urbatain> 3)....
<Urbatain> 4) beneficio
<Urbatain> ah si
<Urbatain> estaban caracterizados
<Urbatain> tenían su personalidad y todo eso
<Urbatain> tenían propósito aparte de estar ahí
<Urbatain> salvarte, darte información, cambiarte objetos
<Urbatain> tenían su hábitat, sus agendas
<Urbatain> (aunque breves)
<Al-khwarizmi> sí, lo dicho... No eran muy profundos, pero hacían alguna cosilla. Se movían por ahí. El leñador entraba en su casa, y salía para cortar árboles, y tal.
<Al-khwarizmi> reaccionaban si les hablabas, reaccionaban si les atacabas.
<Al-khwarizmi> tenían sus intereses, a uno le gustaba jugar a los ustortanos, luego le ganabas y se cabreaba y ya no quería jugar más (creo recordar)... Cosas así.
<Urbatain> vida!
<Al-khwarizmi> pequeñas cosas, y ninguna virguería de programación, pero... Exacto, vida :)
<Urbatain> no son virguerías
<Urbatain> pero son un tedio de programar
<Melhython> eso es programación solo para nosotros los simugeeks
<Al-khwarizmi> será un tedio porque inform os lo hace difícil :p
<Urbatain> no lo creo
<Al-khwarizmi> en el age es definir un par de métodos update, tampoco es nada del otro mundo.
<Urbatain> lo que pasa es lo que se ha dicho
<Al-khwarizmi> jenesis podría hacerlo ahora mismo, me parece.
<Al-khwarizmi> :d
<Urbatain> desde eudoxio no se ha vuelto a hacer nada potente en psis
<Urbatain> sencillamente porque no ha habido nadie con la paciencia para programarlo
<Urbatain> sinceramente las librerías de informate ha sido utilizadas
<Urbatain> dejame que cuente
<Urbatain> ummmm
<Urbatain> 0 veces
<Urbatain> cada una
<Urbatain> estabamos en la fase "historias en plan fotopía"
<Urbatain> no en la fase "seguimos haciendo lo mismo pero mejorando los psis existentes"
<Melhython> sinceramente no creo que estemos en ninguna fase
<Urbatain> los personajes sólo aparecían como teoría
<Urbatain> o en discusiones
<Netskaven> pues la mitad de las de infsp6 no van xd
<Urbatain> claro, ya estamos alcanzando la madurez
<Urbatain> ahora cada cual hace lo que le viene en gana
<Urbatain> sin modas
<Urbatain> bueno si
<Urbatain> estamos en la fase retro
<Urbatain> (que pase pronto por favor)
<Melhython> el año
<Urbatain> por cierto, si además del a3, se sacase este año eudoxio 2
<Urbatain> y la ao 2
<Urbatain> esto ya sería la repanocha
<Urbatain> la releche
<Al-khwarizmi> jajaja, estaría bien, pero no creo que caiga esa breva...
<Al-khwarizmi> del eudoxio 2 llevamos años sin noticias :/
<Urbatain> manowar no ha soltado prenda?
<Al-khwarizmi> aunque estaría bien que cárdenas se enterara de la orcoscomp y se picara :d
<Radin> ah! Y está apunto de empezar la superglusmanía
<Urbatain> je
<Urbatain> no le será muy difícil meter un orco en eudox 2
<Netskaven> radin: deseando estoy ver tu fantastica lib :)
<Radin> ¿habeis hablado de eso aquí?
<Radin> o has hablado con uto?
<Radin> bueno tan fantástica no sé, pero extensa sí que es la librería de los coj..
<Netskaven> todavia no, mañana es el dia de los parsers si no mal recuerdo
<Al-khwarizmi> pasado mañana, creo.
<Urbatain> que librería?
<Al-khwarizmi> mañana es el día de la promoción.
<Urbatain> si superglus no tiene soporte de librerías :p x)
<Urbatain> voy a poner la noticia
<Urbatain> con los temas de mañana
<Radin> lo digo porque sabes lo de que estoy ayudando a uto creando la librería para la version 1.0
<Netskaven> urbatain: eso lo dices tu :p
<Radin> vaya
* Urbatain observa como se pican
<Radin> je
<Urbatain> ahora un poco de autobombo
<Urbatain> ¿qué os ha parecido la nueva viñeta?
<Radin> contraataque (y sigo picado ;) ahora superglús responderá por defecto a más acciones que inform
<Netskaven> mola, pero me gusta mas el manga xd
<Urbatain> eso no es necesariamente bueno radin
<Urbatain> precisamente en i7 se ha eliminado acciones
<Radin> sólo hay acciones coherentes...
<Urbatain> eso dicen todos
<Netskaven> 36a, tu?
<Al-khwarizmi> sí, y age tiene menos acciones que ninguno, por eso es el más avanzado :pp
<Melhython> nah
<Radin> jeje
<Melhython> el attomole te gana de calle
<Melhython> aunque el caos los supera a todos, que no tiene ni intérprete
* Xpktro canta: we didn't start the flame war....
<Netskaven> jajajajajaa
<Al-khwarizmi> :d

Log del 23 de abril de 2009

<Netskaven> que me vais a contar a mi, que soy la rata del caos
<Netskaven> xd
<Radin> yo más que orco soy un cervatillo
<Radin> no soy buen flameador
<Al-khwarizmi> el cervatillo de eudoxio.
<Melhython> la verdad es que superglus no tiene soporte a librerías
<Al-khwarizmi> ¿veis? En eudoxio estaba todo. Todo.
<Al-khwarizmi> :p
<Melhython> pero lo que me da miedo de verdad es que... No entendéis lo que digo
<Al-khwarizmi> yo no entiendo cómo puede estar usándose en 2009 superglús... Pero bueno... Por otra parte, viendo inform, tampoco me extraña tanto :p
<Melhython> no me hagas hablar de beanshell
<Radin> sólo quiero decir que muchas de las pegas de superglús se han subsanado y que para no programadores es una buena opción...
<Melhython> desde mi punto de vista la principal no
<Melhython> carece de capacidad de encapsulación
<Melhython> y soporte para librerías
<Radin> y que aunque no tenga soporte de librerías, sí tiene condactos plugin
<Melhython> hasta caecho era mejor que en eso, porque podías definir condactos nuevos en forma de procesos normales sin pasar a ensamblador de glulx
<Radin> pues si que sería mejor así... Si
<Urbatain> ya os estáis adelantando
<Al-khwarizmi> sí, al sábado nada menos :p
<Radin> uy uy es verdad
<Al-khwarizmi> espero poder estar ese día... Que no lo tengo confirmado... Pero bueno, espero que sí.
<Urbatain> vayam tenía que haber puesto krac como onomatopeya en el comic
<Netskaven> jajajaja
<Urbatain> en conmemoración a krac
<Radin> ah! El sabado voy de noche y uto no estará à decir ná...
<Melhython> aún con las incomodidades de i7, cuando comparo eso con la posibilidad de definir un adjetivo libremente: definition: an orco is almost dead if it is damaged and it is not carrying a healing potion. Y luego usarlo como me apetezca en cualquier condición o regla... Pues no hay color...
<Urbatain> hay un artículo
<Urbatain> en el pasado spag
<Al-khwarizmi> ya... Pena de spanglish.
<Netskaven> pues a mi i7 me sigue pareciendo infernal
<Urbatain> aaron reed hizo un colorario
<Urbatain> de cosas aprendidas al realizar una obra magna
<Urbatain> de gran calibre
<Urbatain> os pego el enlace
<Netskaven> tiene cosas curiosas, pero en general es el infierno
<Melhython> la sintaxis no me parece la más adecuada, pero lo del spanglish en particular me parece una manía
<Melhython> la verdad
<Urbatain> una muy importante de i7 es
<Urbatain> que los autores escojan un subconjunto de expresiones para programar en i7
<Urbatain> decir, voy a usar esto
<Urbatain> y nada más
<Urbatain> ni una frase disntinta más
<Melhython> ¿
<Urbatain> porque la sintaxis es tan variada
<Urbatain> que es imposible de recordar
<Urbatain> o sea
<Al-khwarizmi> a mí lo del spanglish me parece esencial. La idea principal de i7 es que sea lenguaje natural.
<Urbatain> que si puedes definir una descripción de 7 formas
<Al-khwarizmi> y con lo del spanglish, ya no lo es.
<Urbatain> que siempre lo hagas de una forma nada más mel
<Urbatain> no de 7
<Netskaven> ni en eso es original, eso ya pasaba con perl
<Netskaven> y al final asi le ha ido xd
<Urbatain> porque no te vas a acordar de las 7
<Melhython> a mi parece que la principal aportación del i7 es su sorprendente y poderosísima capacidad de encapsulación
<Melhython> lo demás me da igual
<Al-khwarizmi> entonces tú lo que necesitarías es usar un sistema basado en reglas de los de toda la vida, como clips o algo así, melhython.
<Urbatain> http://www.Sparkynet.Com/spag/backissues/spag54.Html#reed
<Al-khwarizmi> eso existe desde hace muchos años, sólo que sin esa "cáscara" de lenguaje natural que tiene i7.
<Urbatain> el artículo de aaron reed
<Melhython> probablemente al-k, aunque el clips en concreto es demasiado
<Melhython> (y feo)
<Urbatain> al-khwarizmi, esa cáscara se usa
<Urbatain> por ejemplo para herramientas de diagnóstico médico
<Radin> estoy seguro que inform es 1000 veces más potente pero la manera de programar tipo paw me divierte y parece mucho más fácil de aprender
<Radin> para un cazurrin como yo....
<Melhython> (eso segundo seguro, radin)
<Urbatain> a la larga es más complicado radin
<Al-khwarizmi> urbatain, si a mí la cáscara me parece bien. El problema es que el i7 español tenga la cáscara en spanglish.
<Urbatain> es ensamblador por dios
<Urbatain> bueno al-khwarizmi
<Urbatain> tb el age tiene sus problemas que no quiero señalar
<Al-khwarizmi> sí, efectivamente, el ensamblador es muchísimo más complicado.
<Urbatain> aaaaah! Vaya que i7 está en beta
<Urbatain> y que el age está en alpha!
<Melhython> urba, eso que dices se resuelve con drools, con sintaxis... Upps... Se me olvidó pero tiene un nombre, sintaxis de 'lenguaje natural' que recubre el drools
<Urbatain> que curioso!
<Urbatain> :)
<Netskaven> urbatain: pues mi experiencia con inform esta siendo que prefiero sg, por lo menos es consistente
<Netskaven> que inform ni de coña xd
<Melhython> jeje, en eso tienes toda la razón
<Al-khwarizmi> al final vais a sacar la misma conclusión que yo. Que los dos son muy malos.
<Radin> hacer un copy paste de la pantalla para pegarlo el sábado a las 8 en punto ;)
<Urbatain> jajaja
<Urbatain> y nos vamos todos
<Urbatain> lo dejamos con un robot
<Urbatain> ahí haciendo el paripé
<Urbatain> yo lo que flipo es con la sangre licuada
<Urbatain> la cantidad de mensajes en plan
<Urbatain> yo no juego esto porque me matan
<Radin> pones unas cuantas siluetas de carton tras las cortinas y listo
<Urbatain> yo no juego esto porque hay laberintos
<Urbatain> yo no
<Urbatain> yo no
<Urbatain> to no
<Urbatain> fuck you!
<Melhython> be water, my friend
<Al-khwarizmi> con lo bonita que es una buena muerte...
<Al-khwarizmi> a mí me pasa al revés. Las aventuras sin muerte me tienen mucho menos atractivo.
<Al-khwarizmi> las juego, pero me gustan menos.
<Urbatain> no hay nada más triste que un soldado de alejandro magno y que no haya peligro de muerte en la aventura :(
<Urbatain> sigh
<Melhython> yo creo que... Depende
<Melhython> nearco no es un soldado de alejandro magno, urba
<Melhython> es uno de los monty python
<Melhython> no me digas que no se nota!?
<Radin> je je
<Al-khwarizmi> pues sí, urbatain, efectivamente nearco también estaría mucho mejor con muerte. Tú lo has dicho.
<Melhython> tendría que ser una muerte por ataque de conejo asesino
<Melhython> white little dread rabbit
<Melhython> o algo así
<Xpktro> jojojo
<Radin> jiji
<Al-khwarizmi> en el adom siempre tenemos coñas con las arrows of bunny slaying :p
<Melhython> no en serio, lo que hace jhames hay que tomarlo así
<Melhython> al menos ha hecho un esfuerzo en mejorar las interactividad del nearco 3
<Al-khwarizmi> a mí me gustan las aventuras de jhames, sinceramente.
<Melhython> yo se lo agradezco la verdad

Log del 23 de abril de 2009

<Melhython> uff
<Melhython> el nearco 1 para mi era infumable
<Melhython> y el principio del nearco 2... Mejor no hablo
<Al-khwarizmi> a mí el nearco 1 se me hizo un poco excesivo, pero me hizo gracia.
<Al-khwarizmi> me lo pasé bien con él.
<Melhython> yo creo que no hay reglas fijas
<Melhython> y me da pena que se esperen o se pidan
<Urbatain> tiene que entender que sin testeo no hay tema
<Melhython> sin muertes así o asá, con mucho o con poco texto, con gráficos tal o cual...
<Melhython> no dependerá de la historia?
<Melhython> no sé digamos que netskaven hace una versión en español de... The bloody return of the hellraisers
<Al-khwarizmi> bah... Bah... Hay reglas... ¡Tiene que haber muertes y orcos! :P
<Melhython> tendrá que ser brutal y sangrienta, no?
<Netskaven> me lo pido, me lo pido!!!
<Netskaven> xd
<Melhython> y si alguien hace 'sentido y sensibilidad en la huerta de coles orcas'
<Melhython> pues no pegan muchas muertes y eso
<Radin> estais fatal de lo vuestro ;)
<Al-khwarizmi> estaría bien...
<Al-khwarizmi> "la insoportable levedad de ser orco"
<Melhython> esa sería sangrienta
<Urbatain> jajaja
<Melhython> de hecho si cambias los textos de pronto por... '> Saltas... Pero con eso no evitas el temible hacha de enano que cercena tu cabeza.' Ya lo tienes
<Al-khwarizmi> :d
<Radin> yo preferiría una tipo: "orco sifreddi el vejador"
<Melhython> cuenta
<Urbatain> es coña mel
<Melhython> un orco que mata elfos en sueños... Porque es demasiado idiota para hacerlo despierto?
<Xpktro>
<Al-khwarizmi> "de ratones y orcos", por john orcbeck.
<Urbatain> jajaja
<Melhython> y el barbas perdiéndose estas perlas sangrientas
<Urbatain> "quien puede matar a un orcezno?"
<Al-khwarizmi> "el viejo orco y el mar", de ernst orcway.
<Melhython> está incompleto ese título
<Melhython> "el viejo orco y el mar de jodidos enanos barbudos"
<Urbatain> jajaj
<Al-khwarizmi> :d
<Xpktro> para eso ya tienen su orcoscomp 12:4þ
<Urbatain> que fea es la web nueva de inform 7
<Urbatain> http://inform7.Com/
<Melhython> durante eternas jornadas solitarias el viejo orco cercenó barbas, tronchó cascos metálicos de enanos. Ya era viejo, el más viejo de todos, tenía casi 9 años, y tenía cicatrices sobre cicatrices. Pero sentía que todo aquello no tenía sentido, hasta que se encontró en el campo de batalla al gran enano cavador.
<Urbatain> hanlando de viejos
<Urbatain> en el diablo 3, el barbaro es el mismo personaje que en el diablo 2
<Urbatain> sale igual de bruto pero con canas
<Urbatain> todo el pelo blanco
<Xpktro> jajaja
<Xpktro> si, lo he visto, ya ha salido a la venta?
<Urbatain> nop
<Xpktro> se ve que promete ese diablo 3 eh
<Melhython> he visto animaciones y me ha quedado claro que... No lo voy a jugar
<Melhython> too much 3d, explosiones y light&magic for me
<Urbatain> a mi si me ha gustado
<Al-khwarizmi> prueba el adom, melhython.
<Melhython> tiene que ser un mareo
<Urbatain> el estilo de diseño está realmente bien
<Melhython> eso ya es... Demasiado retro
<Melhython> :?
<Urbatain> hay arte tras todos esos efectos
<Al-khwarizmi> no es retro, es del 99 :p
<Melhython> 10 años
<Urbatain> al-khwarizmi, , conoces dwarf fortress?
<Melhython> eso son 5 años más de lo que soporto, excepto que sea de sid meiers
<Al-khwarizmi> urbatain, sí, lo conozco. Juegazo.
<Al-khwarizmi> adom es mejor aún que los juegos de sid meier, melhython.
<Al-khwarizmi> en serio, además te gustaría.
<Melhython> en serio, es que no me gustan los rogues
<Melhython> :p
<Al-khwarizmi> pero... ¡Es que no es cualquier rogue!
<Melhython> parece que no pilláis la indirecta
<Xpktro>
<Melhython> whatever
<Urbatain> melhython, , par ajugar a3, puedes recomendar git
<Urbatain> http://groups.Google.Com/group/rec.Arts.Int-fiction/browse_thread/thread/bb1ecb2838-cdb72f#
<Al-khwarizmi> ¡hay... Hay... Cientos de ítems... Cientos de interacciones! ¡Caos! ¡Corrupción! ¡Argumento! ¡Simulación! ¡Reglas de d&d!
<Urbatain> ultrarápido
<Melhython> el glulxe ese va mejor, urba
<Melhython> lo he probado
<Melhython> porque la 'aceleración' veener esa parece que va mejor
<Urbatain> el git tiene que ir mejor aún mel
<Urbatain> git está compilado para ser un glulxe rápido
<Melhython> ves, al-k? Ya has dicho una palabra maldita para mi, d&d!!!! Ays
<Melhython> en teoría urba
<Urbatain> además está actualizado con la veener
<Melhython> lo has hablado con eliuk?
<Melhython> el te lo explica muy bien y eso
<Al-khwarizmi> ¿qué diablos es el veneer? Usáis esa palabra como si fuese "casa" o "perro", y yo no la he oído en mi vida :d
<Urbatain> no me hace falta
<Melhython> un rollo al-k
<Urbatain> yo la uso sin saber que es al
<Urbatain> donde fueres...
<Urbatain> :p
<Melhython> el problema con i7 y glulx
<Xpktro> veneerea
<Xpktro> 12:4þ
<Melhython> parece que son dos:
<Urbatain> pues me da igual lo que explique eliuk
<Urbatain> es tecnicamente imposible lo que dice :p
<Al-khwarizmi> es que mira que yo me paso el día trabajando en inglés y hablando con ingleses, y no he oído la palabra veneer en mi vida :d
<Melhython> - que el almirante lo programó en z y luego hizo un apaño rápido con glulz
<Melhython> - que hay ciertas funciones glulx que no estaban muy bien implementadas así en general
<Urbatain> un tema que me gustaría tratar en estas jornadas
<Melhython> han cambiado cosas de lo segundo
<Urbatain> y que no le encuentro cabida
<Urbatain> es la ausencia de comentarios en la comunidad
<Melhython> y eso es la aceleración de los componentes 'veener' esos
<Urbatain> ni críticas, ni comentarios
<Urbatain> ni na de na
<Urbatain> parece que estamos anestesiados
<Melhython> pero la verdad es que deberían haber atacado lo primero que es el verdadero problema
<Al-khwarizmi> tal vez en la jornada de mañana, promoción.
<Al-khwarizmi> melhython, no, si eso ya lo sé, lo que no sé es lo que significa exactamente la palabra veneer.
<Urbatain> mira en google
<Xpktro> creo q es el nombre de un tipo
<Melhython> es como el gestor de ventanas y eventos o algo así
<Xpktro> o su apellido..
<Urbatain> veneer, definition
<Melhython> pero ni papa
<Al-khwarizmi> lo que debería atacar es el problema de estar compilando para máquinas virtuales tan limitadas y usar un lenguaje tan limitado.
<Al-khwarizmi> que hagan un inform 8 rehecho desde cero, como python 3.
<Melhython> ni siquiera ese es el problema
<Melhython> al parece el problema es que grahan pasa del glulx
<Melhython> y... Claro...
<Urbatain> todo esto debería de hablarse mañana pero...
<Al-khwarizmi> mañana no. Pasado. Mañana es promoción.
<Urbatain> es evidente que glulx está indicado para texto
<Al-khwarizmi> a no ser que seas un purista de las horas.
<Al-khwarizmi> y hables de que ya es viernes como

Log del 23 de abril de 2009

cosa natural.
<Al-khwarizmi> :p
<Urbatain> seguro que haces un i8 en python y sale una pifia
<Urbatain> o mira tu caso al-khwarizmi , age en java
<Al-khwarizmi> ¿más pifia que los informs anteriores? No creo :p
<Urbatain> y sale más feo que mi gato recién operado
<Al-khwarizmi> a mí no me parece feo. Eso es subjetivo.
<Al-khwarizmi> y en todo caso tiene poco que ver con el lenguaje.
<Melhython> al-k lo vas a terminar o no?
<Al-khwarizmi> si tuviera tiempo para ponerme a hacer yo el parser del scripting en lugar de coger uno pre-hecho, podría hacer que el lenguaje tuviera la pinta que me, u os, diera la gana.
<Al-khwarizmi> pero no tengo ese tiempo, así que cogí el beanshell que ya viene hecho, y lo acepté tal y como es, y andando.
<Melhython> pues entonces déjalo, el otro proyecto croe que podría tener más interés
<Al-khwarizmi> melhython, terminado está, falta documentar :d
<Al-khwarizmi> no, claro que no lo voy a dejar. Puedo colaborar en el otro proyecto de todos modos, no es excluyente.
<Melhython> abre el código y que documente otro
<Al-khwarizmi> pero nadie lo va a hacer. Somos cuatro gatos.
<Radin> ¿que otro proyecto?
<Melhython> sssh
<Melhython> quién ha hablado de qué?
<Al-khwarizmi> en la orcoscomp veréis una nueva aventura en age.
<Al-khwarizmi> la séptima. :P
<Melhython> estos supergluseros
<Radin> estamos ya mayores y caducos je je
<Al-khwarizmi> y por cierto... Ya os adelanto... Que será una de esas aventuras que no cuentan nada, o casi nada :dddd
<Melhython> ¿?
<Melhython> ala, ya he destrozado la aventura de orcos de al-ka
<Melhython> quién es el siguiente?
<Webchat-7370987> en el video no se ve muy bien,en playstation home(es una especie de second life de sony para su consola).Pusieron dos aventuras graficas.
<Webchat-7370987> conversacioneles un adaptadas a la consola,una especie de homenaje
<Melhython> wuenas
<Melhython> quién eres?
* Xpktro saca la red
<Radin> 6*** radin se mete la mano en la americana y empuña su smith & wesson
<Netskaven> hora de dormir, hasta aqui llego el log
<Netskaven> xd
<Webchat-7370987> soy nuevo xd
<Xpktro> radin, usa el comando /me para tales efectos 12:4þ
<Netskaven> nos leemos...
<Xpktro> webchat-7370987, tienes nickname o identificador dentro de la comunidad?
<Xpktro> chau rata!
<Radin> 1chao
<Webchat-7370987> nop juego de vez en cuando a alguna aventura conversacional.Pero no estoy registrado en la web.
<Al-khwarizmi> wow... ¡Un jugador puro! ¡Existen!
<Al-khwarizmi> ¡increíble!
<Melhython> no lo asustes
* Al-khwarizmi pulsa un botón en la pared, y una reja se cierra, impidiendo la salida del canal.
<Radin> 1bienvenido pues
<Webchat-7370987> lol jaja bueno, es que yo empeze con el amstrad entonces las aventuras se quedaron ahi.
* Xpktro cubre la reja con la red
<Xpktro> de donde eres webchat-7370987??
<Webchat-7370987> madrid
<Xpktro> si, parece legítimo..
<Melhython> jejejejee
<Melhython> :d
<Melhython> juas
<Webchat-7370987> que pensais que soy una especie de troll xd
<Melhython> no me extraña que queden pocos jugadores si los recibís así
<Al-khwarizmi> es que un jugador... Es una criatura tan mítica...
<Xpktro> la esperanza de encontrar uno decrece exponencialmente con cada segundo...
* Radin radin pincha el botellin con la aguja y al estirar el émbolo un líquido fluorescente llena la jeringuilla
<Uto> re
<Melhython> wuenas uto
<Al-khwarizmi> ssssh. Calla, uto. Que tenemos un jugador. No lo vayas a asustar.
<Webchat-7370987> bueno, a lo que iba que pense que os gustaria saber lo de las miniaventuras del home como noticia curiosa o algo.
<Xpktro> lo sentimos webchat-7370987, pero vamos a tener que ponerte en cuarentena para analizarte
<Urbatain> pues últimamente aparece cada vez más gente nueva eh?
<Urbatain> que home?
<Al-khwarizmi> el playstation home ese.
<Xpktro> pshome
<Xpktro> si, hay mas nuevos, pero pocos son ta 'puros' como este....
<Xpktro> nos lo ha enviado el mesias (zak) hermanos!
<Xpktro> <.<
<Webchat-7370987> pues mi primera aventura conversacional fue don quijote dela mancha que vino de regalo con el cpc claro
<Melhython> lo raro web, es que haya tanta gente en esa 'habitación'
<Eliuk> :d
<Eliuk> lo conseguí.
<Xpktro> y.... Webchat-7370987, tu te.... Dedicas a algo?
<Xpktro> eliuk!, Llegaste un poco tarde, me temo
<Melhython> a jugar aventura de vez en cuando, xpektro
<Webchat-7370987> informatico
<Xpktro> no, digo, en ese otro mundo, la vida real... Creo que así lo llaman en los escritos...
<Eliuk> ya lo sé.
<Eliuk> joder.
<Eliuk> que ya se han hablado todos los temas.
<Eliuk> :(
<Melhython> xpktro, eso lo has sacado de un libro del archipiélago
<Presi> eliuk : no te pudiste pelar las clases? ;)
<Melhython> :p
<Urbatain> minis en el home de sony?
<Urbatain> no me lo creo
<Eliuk> por cierto, me permiten hacer un comentario un poco egocentrista?
<Presi> eliuk : no serías el único :pppp
<Radin> 1como no...
<Xpktro> el mesías nos ha enviado un mensajero, habrán quienes no le crean, así esta escrito!
<Al-khwarizmi> webchat-7370987, ¿y qué aventuras has jugado últimamente?
<Radin> 1eso mismo te iba a preguntar yo ;)
<Urbatain> eliuk, que dice mel que dices que el winglulxe va más rápido que git, eso es imposible eliuk... Explícate
* Xpktro se acaricia las barbas y se vuelve a sentar, se mete un saltamontes a la boca
<Eliuk> 1) el nuevo inform7 trae una corrección de un error grave que detecté en glulx. Así que ya está corregido. 2) En la nueva documentación (y en el changelog) , se hace una referencia directa a mí y damusix (sin los nombres, claro). En el "recipebook", en la sección de glulx y multimedia.
<Eliuk> :p joder, que me hace ilusión, jajajaja.
<Webchat-7370987> la ultimas las del home jaja
<Eliuk> ahora ya no, urba.
<Eliuk> con git 1.2.4 Con aceleración, ahora sigue siendo git el más rapido.
<Radin> 1bueno, pues cuales conoces de la web del caad?
<Urbatain> claro
<Urbatain> es que mel no me hace caso
<Al-khwarizmi> ¿directa sin los nombres? ¿Qué dicen entonces? ¿"That weird music library by that south american guy"? :P
<Xpktro> este chico no deja de sorprenderme, es tan joven y hasta ha hecho 'temblar' a nelson con damusix o.O
<Urbatain> no es que yo sea un torturador
<Melhython> :p
<Eliuk> pero si comparas el windows glulxe actual, contra git 1.2.3, Es glulxe más rápido.
<Urbatain> es que él está sordo a los buenos consejos
<Presi> eliuk : pero a ti te gusta inform 7??? Que haces corrigiendole bugs?? ;)))
<Webchat-7370987> haber si en estos dos videos se ve mejor las dos
<Melhython> yo tengo la url del glulxe

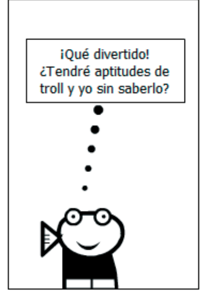
Log del 23 de abril de 2009

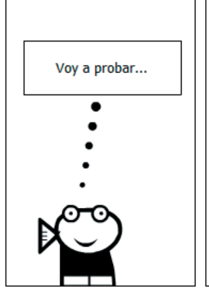
<Melhython> y no sé donde anda el git nuevo
<Xpktro> webchat-7370987, deberías conseguirte alguna que otra de las 'últmas' del caad, te van a gustar mucho ;)
<Melhython> asís que no me he enterado muy bien
<Webchat-7370987> http://www.Youtube.Com/watch?V=glb8tttwlz0&feature=related
<Eliuk> yo mejoraré cualquier sistema en el que puedan ejecutarse mis librerías.
<Urbatain> te he puesto el enlace mel
<Al-khwarizmi> sobre todo la pregunta es si has jugado las obras cumbre del mundillo, como "los inmortales" o "fuego" (just kidding :p)
<Webchat-7370987> http://www.Youtube.Com/watch?V=utc-wsqdwwk
<Urbatain> lo pongo en un mensaje respondiendo en el foro
<Eliuk> y sí, tal vez me pase a i7 en algún momento.
<Webchat-7370987> estan en español aunque aparezcan ahi en ingles
<Urbatain> gargoyle tb ha actualizado eliuk?
<Eliuk> le he he encontrado ciertas bondadades... Sigue sin gustarme, pero indudablemente algunas cosas se hacen más simples.
<Melhython> no, al-k, no ha dicho weird, sino akward... O una palabra orca semejante
<Al-khwarizmi> ¿los de sony... Han puesto en la play aventuras... En... Español? Wow.
<Radin> 1no quiero parecer un chivato o empezar un flame, pero...
<Eliuk> gargoyle trae los últimos git y glulxe por sugerencia mía a ben cressey.
<Eliuk> también aporté para que se mejorara la multimedia de gargoyle.
<Eliuk> ahora es "oficial".
<Radin> 1¡uto, uto! Han puesto a parir superglús...
<Eliuk> si no, miren la nueva web de i7.
<Melhython> :d
<Presi> <eliuk> y sí, tal vez me pase a i7 en algún momento. <--- Desertor!!
<Eliuk> ya le considera como "mantenedor" formal.
<Melhython> radin, por los dioses tenebrosos de los orcos, si uto eso ya lo sabe sin asistir
<Eliuk> de gargoyle.
<Presi> webchat-7370987 : te recomiendo que jueges a "el espiritu de la sidra"
<Uto> efecivamente melhython
<Eliuk> no te creas, presi.
<Al-khwarizmi> pues yo tengo más merito, eliuk... No he hecho nada por inform... ¡Y por lo tanto, he contribuido más que tú a la cagada que es! :P
<Radin> 1han dicho cosas feísimas, que no me atrevo a reproducir.... Ha sido terrible!!!
<Uto> la ignorancia es atrevida xd
<Melhython> ya ves
<Melhython> lo de siempre
<Eliuk> a3 de mel, los sonidos aleatorios se programan mediante un sistema de rulebooks...
<Uto> menos mal que a mi me importa un carajo lo que digan
<Eliuk> ... Lo que permite mantener esos codigos aislados...
<Melhython> has faltado para decir que el i7 está muy mal porque 'x' no es 'salidas'
<Eliuk> ... Eso es simplemente una belleza.
<Melhython> pero han dicho lo del spanglish y eso
<Uto> bueno, la verdad es que las jornadas tambien me importan un carajo
<Uto> por eso no he venido a decirlo
<Eliuk> si se hubiera hecho los mismo en i6, pufff... Hubiera sido una rutina handleglkevent() monstruosa de grande.
<Eliuk> :p
<Xpktro> o_o que rara esa aventura del pshome!
<Al-khwarizmi> juas... ¿Y por qué te importan un carajo?
<Uto> mucho hablar y poco hacer
<Radin> 1gracias por recomendarle esa aventura tan chula... Presi
<Radin> 1;)
<Melhython> si, :d
<Melhython> completamente de acuerdo, uto
<Urbatain> eliuk corta ya el autobombo :)
<Melhython> pero vamos es la naturaleza del chat
<Urbatain> que la mesa del ego ya pasó
<Urbatain> te la perdiste
<Al-khwarizmi> mejor hablar y no hacer que ni hablar ni hacer.
<Al-khwarizmi> que es lo que hacemos normalmente.
<Melhython> no, sé, no sé
<Melhython> :d
<Eliuk> estoy respondiendo a presi el motivo por el que digo que i7 tiene algunas cosas buenas, urba.
<Uto> yo estoy haciendo cosas
<Urbatain> es coña
<Melhython> bueno, eliuk, ahora mismo no me apetece leerme el i7 nuevo ni nada de eso
<Presi> <al-khwarizmi> mejor hablar y no hacer que ni hablar ni hacer. <---- Jajajaaj muy bueno
<Al-khwarizmi> uto, pero las cosas que estás haciendo no las conocemos... Como no hablas... :P
<Melhython> así que te mando el anillo en fuente y lo cambias todo, vale?
<Webchat-7370987> tiene los comandos tipicos,usar hablar,recoger,y luego norte sur este y oeste
<Melhython> recuerda corregir los gazapos y poner 'x' como salidas
<Uto> las he ido poniendo en el foro
<Melhython> y cambia el nombre del autor
<Urbatain> :)
<Urbatain> no te olvides de la portada eliuk
<Urbatain> quita el sanscrito
<Eliuk> ok.
<Urbatain> y ponlo en castellano
<Al-khwarizmi> uto, ¿ves? Entonces hablaste. :P
<Eliuk> yo?
<Urbatain> de paso borras la firma del artista
<Presi> webchat-7370987 : usar?? Eso se usa poco en nuestras aventuras ;))
<Webchat-7370987> la primera es de liberar a un pueblo de una panda de trolls ladrones que viven en una cueva de al lado y han secuestrado a la hija del alcalde
<Urbatain> y pones jasp
<Uto> si, pero no me tiro 4 horas hablando, lo escribo en 5 minutos y sigo a otra cosas
<Al-khwarizmi> ohhhh... ¿En serio? ¿Una panda de trolls?
<Eliuk> jejejeje, no men... Eso hazlo tú, que por algo eres el grafista.
<Eliuk> :p
<Eliuk> luego mem andas la versión final.
<Al-khwarizmi> ¿los de sony tienen aventuras de liberar a una mujer de una panda de trolls y nosotros no?
<Al-khwarizmi> god fucking damnit
<Al-khwarizmi> yo quiero jugar a eso.
<Uto> ya se pierde basatante tiempo en el foro como para encima venir aqui a dar la chapa sobre lo mismo
<Al-khwarizmi> ¿no se puede jugar fuera del play ese?
<Presi> al-khwarizmi : pero nosotros tenemos mejores
<Presi> del genero
<Presi> como por ejemplo fuego de dragon ;)
<Webchat-7370987> tienes que matar al rey liberar a al chica e intentar robarles las joyas un dragon que hay por ahi
<Uto> mientras estabais aqui hablando del otro y el moro yo me he echado una partida cojonuda de wow en la que nos hemos cargado dos nuevos boss, no sin esfuerzo
<Al-khwarizmi> ohhhh... Matar reyes... Dragones... :)~~
<Melhython> juas
<Al-khwarizmi> en serio, ¿esa aventura no se puede jugar fuera de la play?
<Webchat-7370987> no solo con una ps3 sorry :(
<Presi> jjajajajajaja el que habla de "hacer"
<Al-khwarizmi> ayyyy.
<Al-khwarizmi> :((
<Webchat-7370987> la otra es futurista
<Melhython> uto, te gano de calle, mientras estaba aquí he roto dos mercados en el eve :p
<Webchat-7370987> un virus mutante invade una estacion espacial
<Al-khwarizmi> ¿pero veis? ¿Por qué la gente de sony hace estas cosas y nosotros sólo hacemos aventuras de... Historias? :/
<Presi> a los woweros deberían encerrarlos a todos en una jaula y tirarlos al fondo del mar :pppppp
<Uto> bah melhython , pero al eve puedes jugar a medias, yo no puedo estar matando bosses y leer el irc a la vez
<Melhython> nah, es broma, solo ha sido uno
<Al-khwarizmi> en fin, espero que la orcoscomp arregle algo eso.
<Melhython> la verdad es que sí

Humor

Cómo nacen los trolls









La venganza de Yan

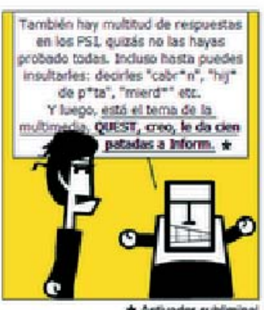






Nearco 3 y Quest







★ Activador subliminal

SPAC • nº 7 • Junio 2009

Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactores
Planseldon
Urbatain
Uto
Usagi
Jarel
Jenesis
Grendelkhan

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Colaboradores
Jenesis
Jarel
Urbatain

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

Ilustraciones
Jarel (portada y cómics)
Planseldon (cómics)
Baltasar (cómics)

Contraportada
Grendelkhan

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar: escribe tu artículo en www.caad.es/spac





http://wiki.caad.es/OrcosComp